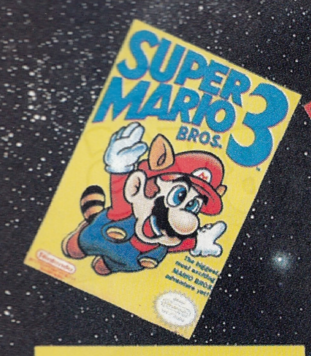

CLUB
Nintendo®
22
INFORMACION
SUPERNESESARIA DE:
•THE JETSONS
•B. SHUT UP & JAM
•SPEED RACER
•SLAM MASTERS
ESPECIAL
SOCCER
MANIA
FUTBOL
Argentina $ 3.00
TIPS
KIRBY'S
ADVENTURE
PARA GAME BOY
TIPS
•WARIOLAND
09406
7 806640 035012

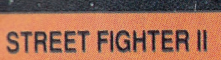


LEO BURNETT

Si es Nintendo Argentina, toda tu entretención está asegurada.
Y para que pases más y mejores momentos, en todos los distribuidores oficiales Nintendo Argentina, encontrarás las últimas novedades en juegos, equipos y accesorios.
Exije el sello de garantía Nintendo Argentina.







SUPER MARIO BROS 3
Nuevos y diferentes mundos. Nuevos desafíos.
Combate monstruos y evita los fantasmas.
Esquiva cañones y balas y rescata la varita del rey.

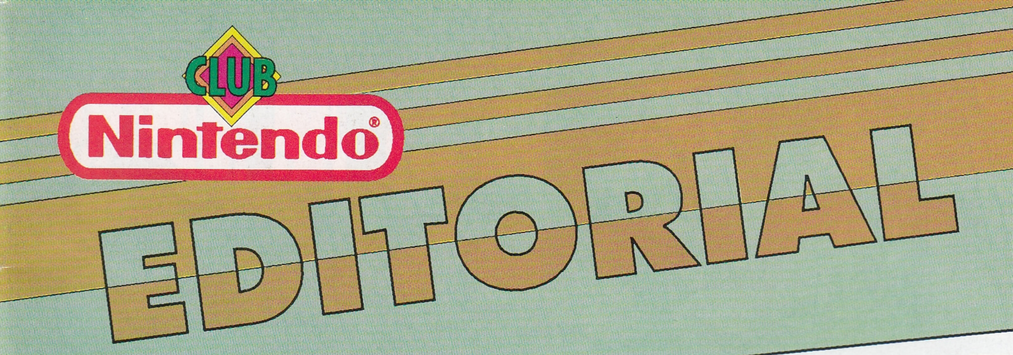
KIRBY'S ADVENTURE
El apetito de Kirby's está de vuelta.
Sueñolandia se ha quedado sin sueños. La misión de Kirby's es devolverle a los habitantes de Sueñolandia sus felices sueños.
Con 20 nuevos trucos.

SUPER MARIO LAND
Mario en su mayor aventura. Marioland es dominada por Wario, un tirano de mal humor. Y el más malévolo rival de Mario.

STARFOX
El Primer juego que utiliza un chip Super. FX que te hará sentir dentro de la pantalla.
¡Experimenta las mejores sensaciones en Tercera Dimensión!

STREET FIGHTER II
Prepárate para enfrentar nuevos pleitos con 8 de los más salvajes combatientes.
¿Podrás sobrevivir?
¿Puede alguien?

DISTRIBUIDORES OFICIALES:
Balbachian Gregorio Sergio CARTAN Entre Ríos 828 Victoria 2000 - Rosario • Brukman Hnos. S.A. BRUKMAN Corrientes 4678 1195 - Capital Federal • City Hogar CITY HOGAR / CASA AMERICA Rodeo 1060 1120 - Capit Federal • Claramunt Fernando DATA SERV Ramón Castro 1820-1636 - Olivos • Cadesa SUPERMERCADOS NORTE Cuyo 3323 1640 - Martínez • Chiaramonte José Miguel España 657 8324 - Cipolletti • Derra José Aníba INTERNATIONAL SURPRISE Lavalle 35, Local 36 Galería Independencia • El Mundo del Juguete S.A. EL MUNDO DEL JUGUETE Florida 736 Capital Federal • Musimundo S.A. MUSIMUNDO Avda. del Campo 1560 142 - Capital Federal • Mariani Victor FLIPPER GAMES Córdoba 955 2000 - Rosario • Matro S.A. DIXI. LAND Humberto Primero 2286 Capital Federal • Makro S.A. MAKRO Avda. Colón 3500 5000 - Córdoba • Pequeño Mund S.A. EL PAIS DE LAS MARAVILLAS Rivadavia 6852 1406 - Capital Federal • Rodo Hogar RODO Boedo 1054 1239 - Capital Federal • Ribeiro SACIF RIBEIRO Padernera 435 5730 - Villa Mercedes • Rias Bajas S.R.L. Sa Martín 398 Comodoro Rivadavia • Vertice Musical S.A. VERTICE MUSICAL 25 de Mayo 25 5000 - Córdoba • Errol's S.A. ERROL'S Hipólito Yrigoyen 1528 1089 - Capital Federal • Exedra S.R.L. EL TALLER Jorge Newbe 1728 Capital Federal • Falabella S.A. FALABELLA Alfonsina Storni 165 Guaymallén • Ganim Eduardo CENTRO MUSICAL Quaglia 211 8400 - S.C. de Bariloche • Giocattoli S.A. EL DUENDE AZUL Viamonte 657, oficina Capital Federal • Hipermercados Jumbo HIPERMERCADOS JUMBO Edison 2680 1640 - Martinez • Juguetería Colón SAIC JUGUETERIA COLON Avda. Santa Fe 1309 Capital Federal • J.A.F. S.A. PERIQUITA San Mart 3087 7600 - Mar del Plata • Autoservicio de José Rivas Brentana 271 8324 - Cipolletti • Varner Cialabrini y Otros SH San Martín 174 5000 - Córdoba. • Bit Game Club Florida 723 Capital Federal.



¡Hola amigo! Aquí estamos nuevamente con más información que nunca.
Desde ahora en adelante, nos comprometemos a mantener una relación más cercana contigo y te brindaremos toda la ayuda posible, para que disfrutes al máximo tus video-juegos favoritos.
Esperamos que este número te guste ya que investigamos a fondo juegos para todos los sistemas de Nintendo. Escríbenos y cuéntanos que te ha parecido esta edición. ¡Espero tu carta!

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

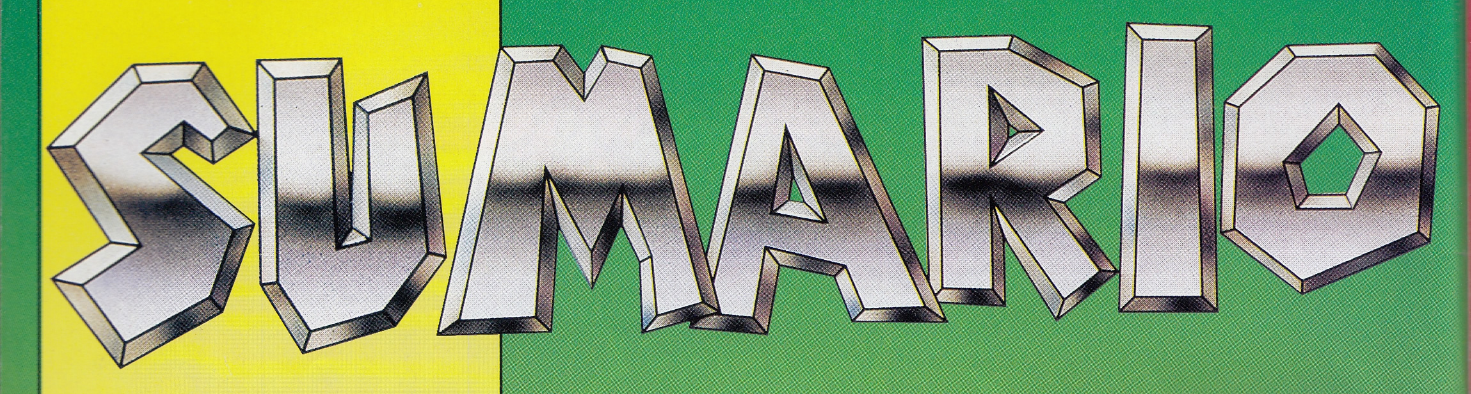
ARGENTINA HERNAN BECHTOLD - RICARDO KELLY - EMILIO TRELVUQ - FERNANDO ZALLOCCO - FERNANDO TOBIAS - LEONARDO HOFMANN - ANDRES F. SOSA - GONZALO DEMARO - PABLO M. RODRIGUEZ - ALEXIS GARCIA - ROMAN VIGNOLO - DIEGO PIANCA - JORGE TORRES FREYDOY - GUILLERMO LOPEZ MIRAU - JOSE LUIS AMODEO - MARIA CECILIA SOLER - ANDRES MENDA - RONY KOHN - MARCELO CARELLA - LUCAS R. AMENNA - CARLOS CROVARA - DAVID LAZZURRI - JAVIER ARAUJO - GASPAR ZEVALLOS - FEDERICO STRITZLER

BOLIVIA ALVARO MANZANEDA

CHILE OSVALDO GARRIDO ROJAS - RODRIGO SILVA GONZALEZ - ALBERTO PONCE BRITO - ALAN POLLACK - JORGE FIGUEROA RAMIREZ - JORGE ACEÑA - ALBERTO CARDENAS M. - FABIAN MUÑOZ MARTINEZ - PEDRO PABLO LAVIN - JORGE ACEÑA - JUAN ESTEBAN VALENZUELA R. - CARLOS CABRERA RAMIREZ - JORGE MARTINEZ O. - PABLO BRUNA L. - GARDY MOMBERG - OSCAR CASTRO PUEBLA - MARCOS RIVAS - SEBASTIAN ALIAGA GAETE - FERNADO HONRADO CHRISTIE

PERU JOSE ANTONIO RIOFRIO Y ARTURO BLUMEN - EDMUNDO ESPIRITU - ALFONSO MENDOZA - OMAR CHAVEZ REYES - JAVIER JOFRE MENDEZ - FREDDY VEGA M. - JOSE AURELIO ANGULO OSORIO

SIGUE ENVIANDO TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A NUESTRA EDITORIAL Y VERAS TU NOMBRE EN ESTA LISTA



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 3/6 Nº 22
MAYO 1994
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Edición y Diseño en Computación
Helio Galaz G.

Colaboradores (Trucos y secretos)
Mirko Albuquerque
Cristian Steinlen
Cristián Díaz
Orlando Vejar

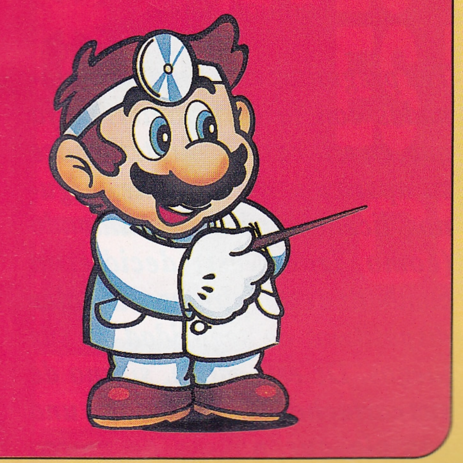
 Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Av. El Golf Nº 243, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Gerente de Ventas: Claudia Vidal. Ejecutiva de Cuentas: Verónica Espinoza. Gerente de Producción: Fernando Ureta. Coordinación: Iván Avila., Editorial Televisa S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Andrés Rellan. Distribuidores: Chile, Distribuidora Alfa S.A., Argentina, distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital Federal Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A., en Mayo 1994. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $70

SUPER NINTENDO

NES

GAME BOY

Dr. MARIO™



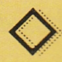
Les escribo para preguntar si es posible que Nintendo fabrique un Game Boy a color.
Matías Grüzmacher
Valdivia, Chile.

Cuando oímos hablar de un aparato llamado "Super Game Boy", lo que todos nos imaginamos era que se iba a lanzar un sistema portátil de Nintendo a todo color. Pero tal cosa no ocurrió. En su lugar, apareció un adaptador para jugar cartuchos de Game Boy en el Super NES, con la posibilidad de poder cambiar sus tonalidades de color. La gran ventaja que esto otorga es que ahora se han sumado 300 juegos más a lista del Super NES, pero sólo con la capacidad de gráficos y sonido del Game Boy. Aún no sabemos si algún día aparecerá lo que tú pides, pero por el momento no hemos escuchado ni siquiera que haya planes de hacerlo.



Primero que nada, quiero felicitarlos porque cada vez su revista está mejor y espero que siga siendo así, ya que hay otras publicaciones de este tipo que dan a conocer informaciones falsas y nunca oficiales, con graves errores en la escritura de nombres de algunos videojuegos que hacen dudar en muchos aspectos al lector. Pero, bueno, la pregunta que quiero hacerles es : ¿saldrá Ninja Gaiden para Super NES? ya que, para mi, fue uno de los mejores juegos del NES .
RÁFAEL SOLANO
Mendoza, Argentina

Gracias por tus palabras. Como tú bien lo dices, otras revistas llegan a publicar las mentiras más increíbles con tal de vender un poco más de ejemplares. Tú y los demás lectores pueden estar absolutamente seguros que eso es algo que nosotros nunca haremos, ya que uno de nuestros compromisos para con ustedes es el de ser completamente leales a la verdad; así que en Revista Club Nintendo siempre encontrarás la información tal y como realmente es . Con respecto a lo de Ninja Gaiden, tenemos que decirte que la gente de TECMO aún sigue preocupada sólo de los juegos de deporte, así que todavía tendrás que esperar un poco más antes de que tengamos noticias al respecto.



Un amigo me comentó que había un sistema de energía solar para el Game Boy. ¿Es cierto esto?
RODRIGO P. ROMARO
La Rioja, Argentina

La verdad es que sí existe dicho aparato. Es un accesorio que se acopla al Game Boy y que te permite jugar sin pilas, ya que utiliza energía solar. De lo que no estamos completamente seguros es de si algún licenciatario de Nintendo lo fabricó o si es un artefacto pirata. Por lo menos, nunca lo hemos visto en la lista oficial de accesorios para el Game Boy, así que te recomendamos tener cuidado con él si llega a caer en tus manos.



¿Es verdad que en Mortal Kombat, aparte de Reptile, se pueden descubrir dragones, unos lobos y un nuevo personaje escondido?
LUIS G. VIGNOLO
Rio Negro, Argentina

Muchas leyendas se han tejido en torno a Mortal Kombat y las que tú mencionas son sólo algunas de ellas. También se ha dicho que se puede elegir jugar con Shang Tsung y con Goro (bueno, con Goro sí se puede jugar, pero sólo en el Game Boy), que hay un luchador escondido llamado Ermac, cuyo traje es igual al de Scorpion y Sub-Zero,pero de color rojo, y otras muchas invenciones más. Lo cierto es que todo esto no pasa de ser eso: sólo leyendas, ya que no hemos conocido a nadie que nos lo haya podido comprobar. Siempre surgen ese tipo de rumores cuando hay juegos que alcanzan demasiada popularidad, así que nuestro consejo es que no creas todo lo que escuches.



A nuestro juicio, su revista trae poca información, ya que hay publicaciones españolas que traen más de 150 páginas y son más baratas que la suya. Además, queremos pedirles códigos para el Game Genie.
Bruno Coulon S.
Gaspar Galaz T.
Santiago, Chile

Tenemos que decirles que las revistas españolas que uds. mencionan, con todo y su gran cantidad de páginas, no entregan ni la mi-

tad de la información que nosotros les brindamos. ¿Por qué?, porque, para comenzar, la casi totalidad de ellas llegan a nuestro país con casi 7 u 8 meses de atraso, por lo que toda la información que traen llega completamente obsoleta. Además, de sus "más de 150 páginas", hemos podido comprobar personalmente que la mayoría de estas revistas sólo dedica 7 de ellas a hablar de juegos para los diferentes sistemas de Nintendo. Por ende, todo lo demás es destinado a otras marcas de consolas y computadores, por lo cual, su utilidad para los poseedores de Game Boy, NES y Super NES es casi nula. Ahora, sobre lo de poner códigos para el Game Genie (para los que no sepan, este es un artefacto que permite hacer "trampa" en los juegos, ya que da vidas infinitas, invencibilidad, saltarse etapas, etc.), ya hemos dicho que detestamos ese tipo de aparatos que, además, no están ni licenciados ni autorizados por Nintendo. Así que olvídense de ver algún día ese tipo de códigos en nuestras páginas.



Leí en varios diarios y revistas que los video-juegos dañan la vista . ¿Es cierto esto?

MARIA JOSE LIZARRAGA
Santa Fé, Argentina .

Siempre hay algunos medios de comunicación que tienden a exagerar las cosas, como ocurrió con el caso de la epilepsia fotosensitiva. Se dijo : "¡Los video-juegos producen epilepsia!", lo cual es totalmente falso. No la causa, sólo la activa en algunas personas que ya la tienen (además, Nintendo siempre ha puesto advertencias al respecto en los catálogos de los juegos). En el caso del daño a la vista, también se incurre en una gran exageración. Todo en exceso es malo, por lo cual es obvio que si te sientas a 30 centímetros del televisor, con el control de brillo al máximo, jugando por más de 4 horas seguidas y con la luz de la habitación apagada, tus ojos se dañarán. Pero ocurriría lo mismo viendo cualquier programa de televisión. Así que si te mantienes a más de un metro y medio de distancia de la pantalla, con las luces de tu cuarto encendidas (si es de noche) y jugando durante un tiempo moderado (de 45 minutos a una hora), nada le ocurrirá a tu vista.



Quiero saber si hay adaptadores legalmente autorizados con los que se puedan jugar cartuchos de Super NES en la consola NES, porque un amigo tiene uno de esos y no sé si es oficial o pirata .

RICARDO VARGAS C.
Santiago, Chile.

Por supuesto que el adaptador que tiene tu amigo es pirata, ya que Nintendo jamás ha creado tal cosa, porque es algo que de ningún modo le conviene. Imagínate, si con un aparato especial se pudieran utilizar los cartuchos de 16-bits en el NES, entonces... ¿para qué crear el Super NES?. Además, ya hemos dicho varias veces que todo lo que sea pirata (consolas, juegos, accesorios, etc.) puede dañar tu equipo, ya que estos artefactos no cuentan con ningún tipo de control de calidad. Aconseja a tu amigo que deje de utilizarlo o su consola (y los cartuchos) pueden sufrir las consecuencias.



¿Qué debo hacer cuando un juego se bloquea? y ¿Porqué algunos cartuchos de NES son dorados y tienen una pequeña palanca en su parte trasera?

FRANK QUEZADA
Temuco, Chile

Tus preguntas están muy relacionadas con la carta anterior, ya que, en este caso, la piratería hace su aparición nuevamente. Algunos licenciatarios de Nintendo (como Tradewest) decidieron combatir a estos piratas al instalar dispositivos de seguridad en sus juegos. De este modo, si uno de sus cartuchos es insertado en una consola que no sea de marca Nintendo, al iniciar el juego (o en la mitad de éste) la imagen se bloqueará sin dar posibilidad alguna de continuar. Algo similar ocurre con los cartuchos dorados. Estos son de una compañía que nunca pudo ser licenciatario de Nintendo. Por esto, decidió seguir su propio camino y desarrollar sus juegos sin ningún tipo de autorización oficial. Así que está demás decir que no podemos recomendarte utilizar esa clase de cartuchos.



¿Por qué no publican un artículo sobre los mejores juegos deportivos para Super NES, sus pros y sus contra?

MAXIMILIANO CONTRERAS
Iquique, Chile

Para publicar análisis de los juegos de deporte, de acuerdo a su especialidad nos tomaría mucho tiempo, pero en este número, casualmente hemos editado un artículo con los mejores juegos de Fútbol del momento y algunos que están por aparecer, debido al furor de estos tiempos que es el Mundial de Fútbol.

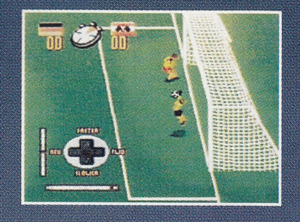


¡SOLO UN JUEGO DE FUTBOL ES "CLASE MUNDIAL"!

CHAMPIONS
WORLD CLASS SOCCER



ESPECTACULARES BARRIDAS PARA FRENAR LOS ATAQUES DE GOL



REPETICION INSTANTANEA CON ESPECTACULARES VISTAS GRABADAS

AUTENTICOS SAQUES DE ESQUINA



SAQUES, CABEZAZOS, Y ATRAPADAS

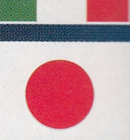


DOMINIO TOTAL DEL BALON Y JUGADAS, CON TU CONTROL



32 EQUIPOS INTERNACIONALES COMPITIENDO EN UN DURO DESAFIO


















Acclaim® entertainment inc.



PAGINA PASSWORDS

ARCHIVO SECRETO DE NINTENDO



FLASHBACK (S. NES)
BSCKT
JWLYX
RSVP
DXCPT
ZTHRK
CRLQXZ

Fox

SUPER BOMBERMAN (S. NES)
LEVEL 1-1: 4554
LEVEL 1-2: 1504
LEVEL 1-3: 4545
LEVEL 1-4: 0513
LEVEL 1-5: 2525
LEVEL 1-6: 1563
LEVEL 1-7: 2533
LEVEL 2-1: 6052

Fox

SPEEDY GONZALEZ (G.B.)
NIVEL 2: 500999
NIVEL 3: 343003
NIVEL 4: 830637
NIVEL 5: 812171
NIVEL 6: 522472

Max

BUBBLE BOBBLE (G.B.)
(ULTIMOS NIVELES
NIVEL 96: BGL3
NIVEL 97: VLLD
NIVEL 98: VGLD
NIVEL 99: KLLD
NIVEL 100: KGLD

Max

MARIO IS MISSING (S. NES)

PRIMER CUARTO:
PUERTA 1: PVV23CZ
PUERTA 2: FCBSB6W
PUERTA 3: YHYAMLZ
PUERTA 4: Y4MOPFW
PUERTA 5: G5F96CX

SEGUNDO CUARTO:
PUERTA 1: CX746YF
PUERTA 2: NBGR6CF
PUERTA 3: XIKRN4X
PUERTA 4: X**KLDK
PUERTA 5: S48O5N4

TERCER CUARTO:
PUERTA 1: DWV6P78
PUERTA 2: PCD1384
PUERTA 3: DJ49LZ3
PUERTA 4: D9FKPT3
PUERTA 5: TTMGMQM

Max

*(Al final de cada Password aparece el nombre de nuestros investigadores secretos)

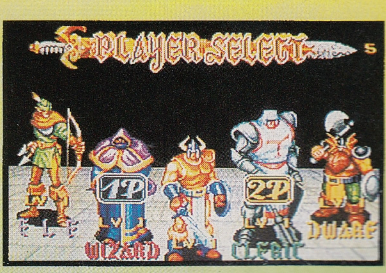
CAPCOM

Al igual que Accolade, Capcom se prepara a lanzar varios videojuegos para el SNES en estos meses, pero sin lugar a dudas,3 de estos juegos son los que han causado más expectación debido a que son de sus ya clásicas translaciones de Arcadia que a esta compañía le quedan mejor que a nadie:

King of the Dragons



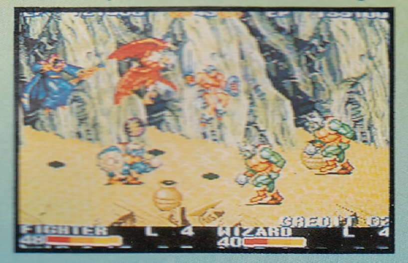
De los 3 primeros juegos que vamos a comentar, no será raro que a este no lo conozcas, pues de la versión Arcadia de este juego se distribuyeron muy pocas en nuestro país (y por si eso fuera poco, ya es algo viejo); la historia es la siguiente: Gildriss, un diabólico dragón rojo, ha invadido el rico y próspero reino de Northern, convirtiéndolo en un caos ya que todo lo que deseaba lo obtenía; muchas personas inocentes murieron, hasta que 5 valientes guerreros decidieron luchar contra Gildriss y sus hordas de monstruos.



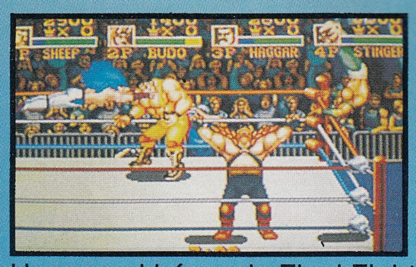
Este juego fue uno de los primeros de Capcom de acción "de lado" que ya se ha hecho típico de ellos (basta recordar juegos como Captain Commando, Cadillacs & Dinosaurs o el Knights of the Round,del que también hablaremos).



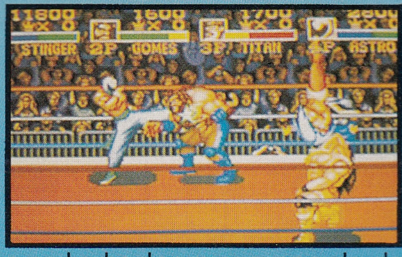
El modo de juego de King of the Dragons es sencillo: primero debes escoger a uno de los 5 personajes que tienes (recuerda: cada personaje tiene diferentes características,entre las que están: Poder, velocidad y resistencia) e ir avanzando en cada una de las escenas, donde deberás derrotar a un gran jefe para avanzar a la otra escena. Conforme vayas derrotando enemigos, podrás aumentar tu nivel de ataque para hacerle frente a los enemigos más poderosos que te esperan más adelante.



Saturday Night SLAM MASTERS

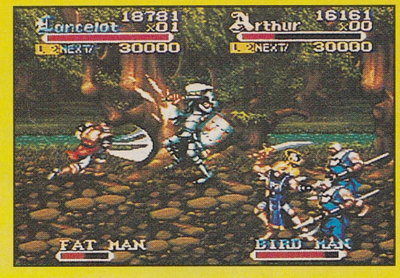


Si tú eres fan de la lucha libre y te sentías mal porque no había aparecido un buen juego de luchas, alégrate,pues Capcom ha transladado su último hit de Arcadia al SNES en un cartucho de 24 megas de memoria; en Slam Masters tú puedes escoger a uno de 8 muy peculiares luchadores entre los que podemos encontrar a Haggar: el héroe de Final Fight, Gunloc: el hermano de Guile y El Stinger: un luchador enmascarado de poca estatura. El objetivo es que con el peleador que escogiste, derrotes a tus otros 7 rivales en arenas alrededor del mundo utilizando golpes, llaves y hasta movimientos especiales tipo Street Fighter II; una vez que los hayas derrotado, deberás luchar con otros 2 personajes para ganar el campeonato; en el otro modo de juego, hasta 4 personas podrán competir en un match, esto si tienes un multitap (como que ya es hora de que vayas pensando en comprar uno ¿no?); este también es buen título y la adaptación de arcadia a Super NES es muy buena.



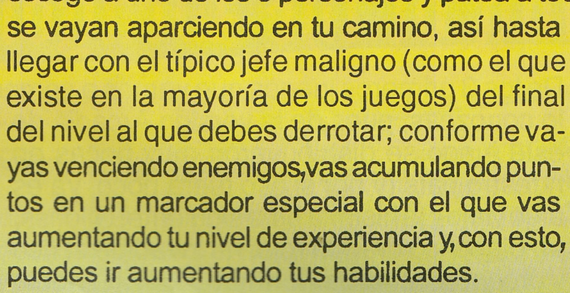






En el juego Knights of the Round, el legendario Rey Arturo, en compañía de sus 2 mejores caballeros Percival y Lancelot, debe ir en busca del Santo Grial para que así ellos puedan restaurar la paz en el reino... bueno, las cosas realmente no ocurrieron así, pero este es el modo en el que se desarrollan en este otro juego que también está a punto de aparecer para el SNES; éste título, a diferencia de King of the Dragons, seguramente lo conocerán muchos de los lectores, así que sabrás que el modo de juego es muy parecido a lo que relatamos en King of Dragons: escoge a uno de los 3 personajes y patea a todos los pequeños enemigos que se vayan apareciendo en tu camino, así hasta llegar con el típico jefe maligno (como el que existe en la mayoría de los juegos) del final del nivel al que debes derrotar; conforme vayas venciendo enemigos, vas acumulando puntos en un marcador especial con el que vas aumentando tu nivel de experiencia y, con esto, puedes ir aumentando tus habilidades.





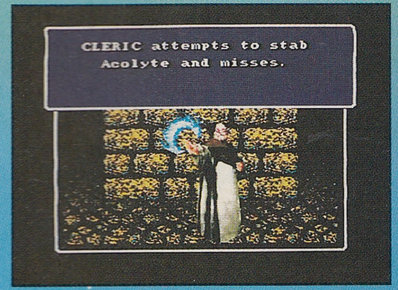


Este título (al igual que King of the Dragons) es para dos jugadores simultáneos: ambos juegos son divertidos y con buena movilidad, sin embargo algo que aún no entendemos es por qué sacar 2 juegos muy parecidos casi al mismo tiempo; bueno, la gente de Capcom sabrá el porqué, pero de lo que no hay duda es que ambos juegos valen la pena que los conozcas.





Wizardry es una serie de R.P.G.'s que se han hecho muy populares para las computadoras PC y ahora Capcom trae al SNES la quinta parte de esta serie; en Wizardry V, el reino de Llygamyn ha comenzado a ser azotado por una extraña y sobrenatural fuerza que, al parecer, proviene de las profundidades del castillo de este reino; así que para averiguar y detenerla, 6 notables aventureros se arriesgan a entrar a las profundidades del castillo, desconociendo por completo los peligros y trampas que ahí les esperan.



En Wizardry V hay una gran cantidad de opciones que mantendrán ocupado por un buen rato hasta al más experimentado jugador de R.P.G.; por ejemplo: puedes crear tu propio equipo escogiendo distintas clases de personajes como Guerreros, Magos, Elfos, etc., obteniendo por consiguiente bastantes clases de magias que debes usar contra tus enemigos; el juego se desarrolla en una perspectiva de "persona" y debes avanzar por obscuros y enredadizos laberintos para encontrar pistas que te lleven a solucionar este problema.
Pero cuidado, monstruos y trampas te esperan a cada momento.
Todo aquel que esté buscando un R.P.G. que le dé batalla deberá probar este título ya que le dará horas y horas (no mentimos) de intensa búsqueda y -también- de dolores de cabeza al atorarse en alguna parte, como suele suceder con estos juegos.





el control de los PROFESIONALES

por : MAX

Este mes, Axy & Spot decidieron darse un pequeño descanso y dejaron esta sección ,por esta ocasión, bajo mi responsabilidad, así que... ¡A trabajar se ha dicho!

El tema que quiero tratar, es uno que muchos de los lectores han pedido en sus cartas: el de la violencia y la censura en los video juegos de Nintendo. Hasta antes de la aparición de Mortal Kombat en Super Nintendo, nadie parecía preocuparse por este asunto, pero después del lanzamiento de éste, la polémica que se desató no pasó desapercibida para nadie. "¿Porqué no tiene la sangre?" y "¿Porqué no tiene los fatalities originales?" eran las preguntas que no nos dejaban de llegar.

Fue entonces cuando la ya famosa política de Nintendo de "NO A LA EXTREMA VIOLENCIA Y NO A LA SANGRE" se dió a conocer, para satisfacción de algunos y disgusto de otros. Y digo "algunos" y "otros" porque alrededor del mundo de los video-juegos gira una enorme cantidad de gente: los jugadores infantiles, sus padres, los juveniles, los jugadores adultos, los vendedores, etc., y, por cada uno de ellos, hay una opinión diferente. Mientras los padres rechazan la violencia aduciendo que es perjudicial para los niños, los jóvenes protestan alegando que ya son lo suficientemente maduros para distinguir lo bueno de lo malo y lo real de lo ficticio.

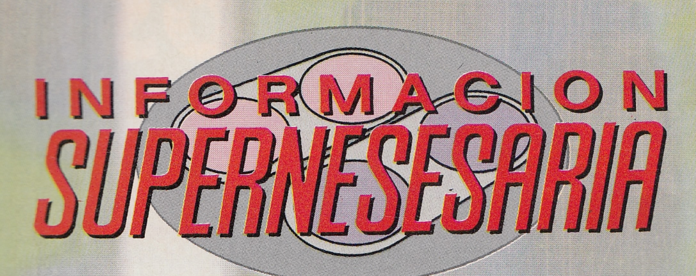
Entonces... ¿Qué hacer?, ¿Crear una versión de un juego especialmente para niños y luego hacer otra sólo para jugadores de mayor edad? ¡Por supuesto que no! La única solución sería, en mi opinión ,que los padres prestaran más atención a lo que sus hijos juegan, para así supervisar personalmente el grado de violencia que ellos reciben. Si un padre considera que el juego de su hijo es muy sangriento, simplemente le prohibirá seguir usándolo y asunto arreglado.

Pero, como dije anteriormente, las opiniones cambian de persona en persona y la anterior es solamente mía, ya que la de Nintendo ustedes la conocen



perfectamente y se ve bastante difícil que ésta vaya a cambiar. Es por eso que aún es dudoso que vaya a aparecer "Mortal Kombat II" en Super NES, ya que, en este juego, definitivamente el punto más fuerte es la amplia cantidad de fatalities, cada cual más violento y sanguinario que el otro. De todas maneras, todo esto no es tan dramático como parece, debido a que un video-juego no tiene porqué ser excesivamente violento para ser bueno . Pruebas sobran : Super Mario World, NBA JAM, Final Fantasy II, Out of this World, Super Bomberman, etc . Es decir, el mejor juego no tiene porqué ser el que más violencia incluya, a pesar de que, para muchos, esto pueda ser un factor fundamental. Analicemos ahora un caso cercano y relativamente parecido : el de Street Fighter II . Hubo algunos que lo consideraron casi tan agresivo como Mortal Kombat y se preguntaron porqué no sufrió el mismo tipo de censura. El punto a favor que tuvo este juego fue nunca el desenlace de los combates terminó en una muerte (como en M.K.) . Concluía sólo con el aturdimiento de los adversarios y con el hecho de que después estos se recuperaban . Por esta razón, Nintendo consideró que los valores que se enseñaban a los jugadores más pequeños no eran perjudiciales y aceptó lanzarlo tal como era .

Y así será con todos los juegos que aparezcan en el futuro : si encajan dentro de las regulaciones y disposiciones de Nintendo, saldrán al mercado sin problemas ; y si no, o los veremos con cambios o ni siquiera tendremos la oportunidad de hacerlo .





George Jetson se preparaba a ir a su trabajo cuando fue interceptado por el Capitan Zoom con esta importante misión: "Zora, una pirata espacial,está robando los recursos de los planetas que se encuentran a su paso para así crear un planeta-paraíso; ahora,ella se dirige a la Tierra y, en un intento por detenerla,quedé desenergetizado, así que el único capaz de detenerla eres tu George".

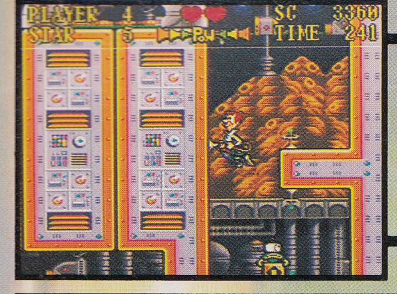


Así, Jetsons recibe el Pneumo Osmatic Precipitator (P.O.P.) para detener a Zora y a sus secuaces, (pero verdaderamente lo único que le dieron a George fue una vil aspiradora, así que su tarea no será fácil).

Entre los movimientos de George tenemos que puede correr, saltar y aspirar; esta última función es muy importante ya que es su principal medio de ataque y defensa. Aquí te mencionamos algunas de las cosas que debes mantener en mente al ir avanzando.

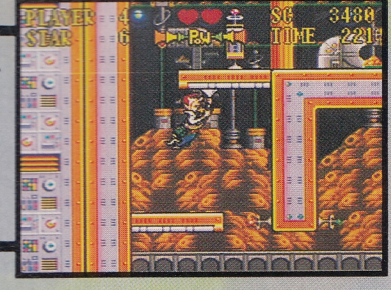
Aspirar cuadros y enemigos.- Cuando succionas cuadros o algunos de tus enemigos sin dejar de presionar el botón, te quedarás con ellos; si sueltas el botón,los podrás arrojar hacia el frente o arriba,obteniendo así interesantes obsequios al eliminarlos.

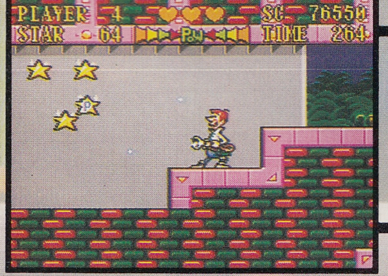




Pegarte a las paredes.- Al saltar cerca de una pared, comienza a aspirar y así, automáticamente, quedarás pegado a la pared. Esto es básico para avanzar en algunas zonas; si quieres despegarte, sólo presiona el botón de salto y así tomarás impulso para llegar a otros lugares.

Pegarte a los techos.- Igual que al pegarte a la pared, comienza a aspirar cuando te acerques a un techo, pero haciendo el control hacia arriba; para avanzar por el techo,debes seguir haciendo el control hacia arriba y,cuando George se esté columpiando al lugar al que quieres ir, presiona dos veces seguidas rápidamente el botón de acción + Jump.





Absorver premios.- Cuando un premio está muy lejos o en un lugar muy inaccesible, puedes aspirar los premios que no puedas tomar normalmente.

iTeMs



Contenedor.- Obtienes un corazón extra, con un máximo de 5; ten cuidado, porque cada vez que pierdes una vida, también pierdes un contenedor.



Power Star.- Incrementa la potencia de tu P.O.P.; cuando logras tomar 4 de estas estrellas consecutivamente,tu aspiradora alcanzará su nivel más alto.



1Up.- Un George extra.



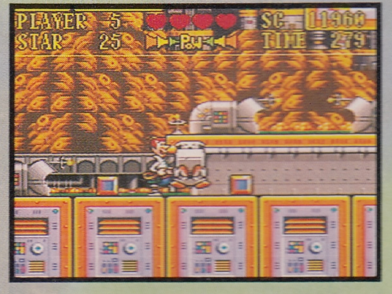
Gran Corazón.- De mucho mayor tamaño que el primero, este corazón recupera todas tus unidades de energía.

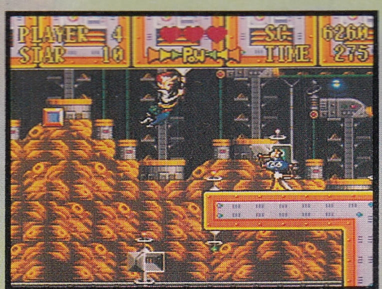


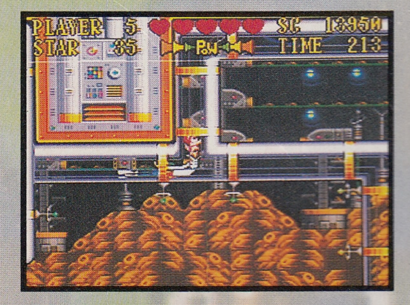
Corazón.- Cuando tomas este pequeño corazón,recuperas una de tus unidades de energía.

Ahora te daremos un pequeño adelanto de lo que le espera a George.

ESCENA 1
Space Factory





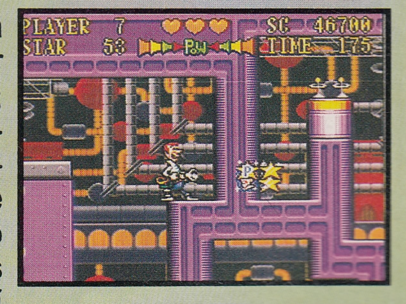


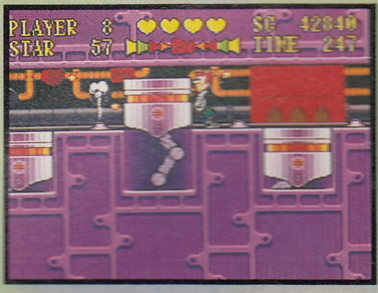


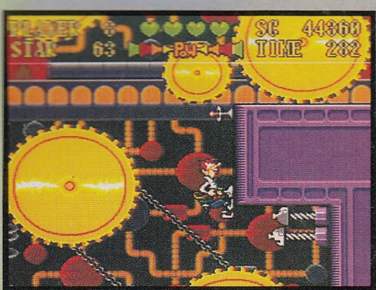
A diferencia de otros juegos, desde el principio de tu misión utilizas todas tus habilidades, así que las dominas desde aquí o tus posibilidades de sobrevivir más adelante se reducirán. Cuando estés viajando por los tubos transportadores, busca el lugar donde se divide el camino para que puedas dirigir a George a otros lugares y encontrar interesantes premios; al final de la escena, te las verás contra un gran gorila; para vencerlo, debes alejarte de él cuando salte, tomar los cuadros y arrojárselos lo más rápido que puedas cuando caigan. Otra cosa que debes tener siempre en mente es que tienes que estar lo más lejos de él para evitar que te agarre.

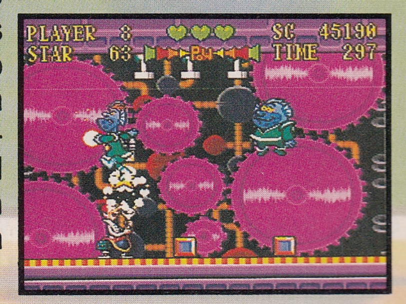
ESCENA 2
Industrial Zone

Ya desde esta escena comenzarás a tener algunos problemas; por ejemplo, en la segunda zona donde debes saltar de engrane en engrane, si no lo haces con cuidado, es seguro que caigas, así que observa primero el terreno antes de hacer cualquier cosa; también debes cuidarte de las prensas, ya que perderás una vida si eres aplastado por ellas; esta escena es relativamente corta y en menos de lo que esperas ya habrás llegado a los jefes; ellos son un par de marcianos que aparecen y desaparecen; como te has de imaginar, el único momento en el que los puedes golpear es cuando aparecen, pero una vez que hayas eliminado a uno de ellos, el otro sólo estará por un instante en la pantalla para que le pegues.



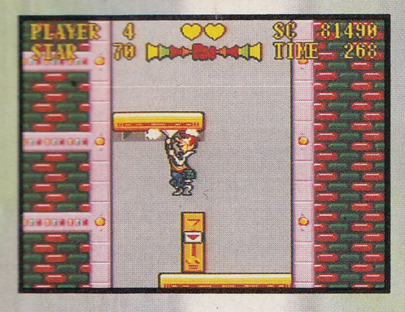


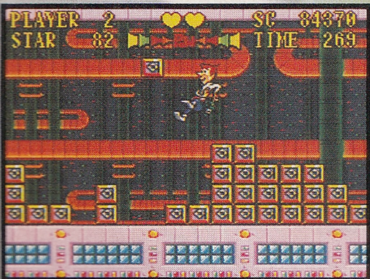


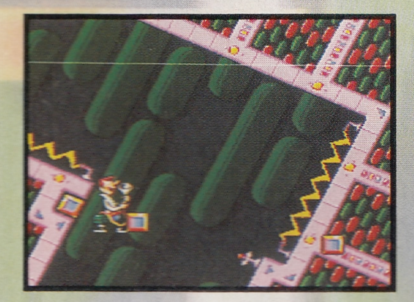


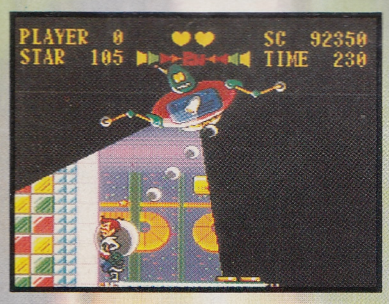
E S C E N A 3

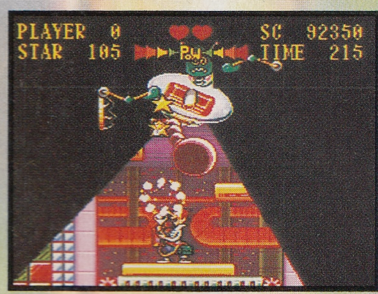
Lunar Station











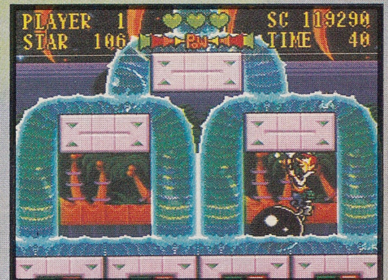
Aquí hay muchas partes en las que debes estar muy pendiente; por ejemplo: al principio del nivel hay una pared que se mueve para aplastarte; para detenerla, tienes que activar los switchs y subir lo más rápido que puedas; más adelante, donde el camino se divide en 2, te recomendamos ir por abajo, ya que además de ser más fácil, encuentras una vida extra. También cuídate cuando pases junto a las puertas, porque si no las saltas, se abrirán y serás lanzado al espacio; bueno y ya de los cuartos giratorios mejor ni hablar; cuando llegues con el jefe, lo debes atacar al cuerpo con las cajas que van saliendo y para evitar ser golpeado por su bola, cuando veas que la va a arrojar, corre y choca contra la pared.

Bonus Stage

Después de pasar esta escena, tendrás derecho de entrar a otro bonus stage; esta vez deberás tomar la mayor cantidad de premios en el tiempo límite.

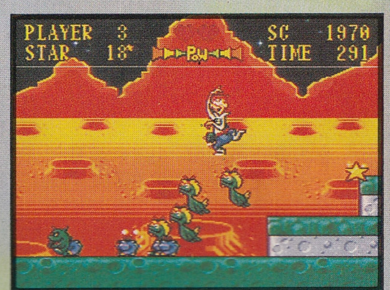
Bonus Stage

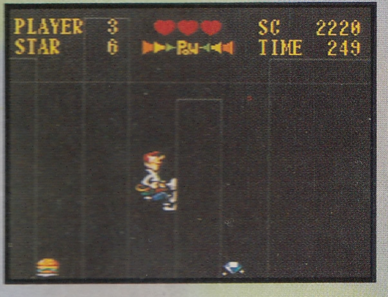
Al finalizar la escena 3, tendrás derecho a entrar a una escena de bonus donde debes tomar la mayor cantidad de items antes de que cualquiera de las bolas te atropellen.

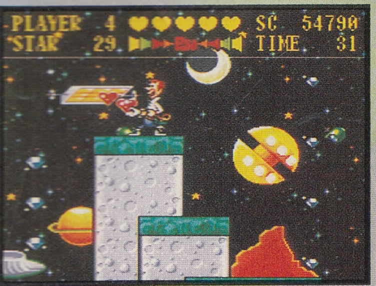


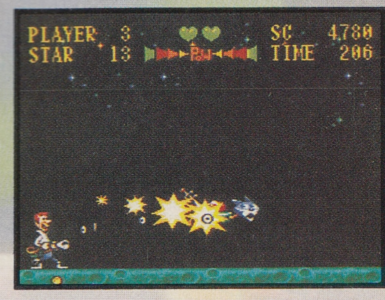
E S C E N A 4

Mars

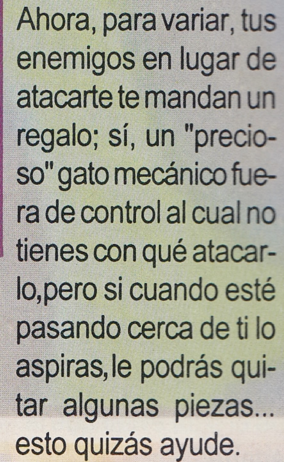








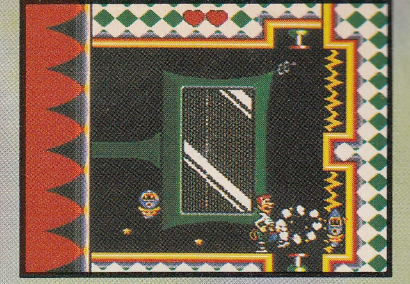
Ahora te toca detener a los secuaces de Zora que están en la superficie de Marte; en esta escena, te las verás contra enemigos de lo más extraño que te puedas imaginar. Debes tener mucho cuidado, porque a algunos de ellos no los podrás aspirar sin recibir daño; más adelante deberás cuidarte cuando se haga de noche, ya que sólo podrás ver las siluetas de las bases y del camino.



Ahora, para variar, tus enemigos en lugar de atacarte te mandan un regalo; sí, un "precioso" gato mecánico fuera de control al cual no tienes con qué atacarlo, pero si cuando esté pasando cerca de ti lo aspiras, le podrás quitar algunas piezas... esto quizás ayude.

E S C E N A 5

Lab

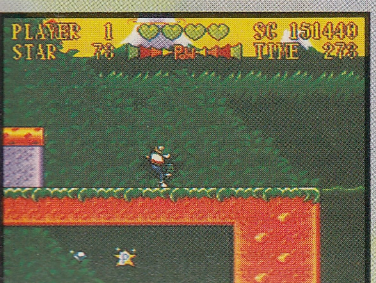


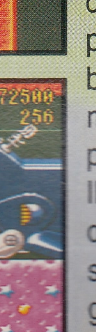
Esta escena es muy corta pero no menos peligrosa, ya que deberás pelear contra 2 jefes; los primeros son un par de pequeños robots que te darán mucho trabajo, pues estarán rotando la pantalla; para vencerlos, debes aspirarlos cuando salten y después arrojarlos a la electricidad. El segundo jefe es un gran robot al que le debes arrojar los robotitos con los que te ataca a la cabeza.

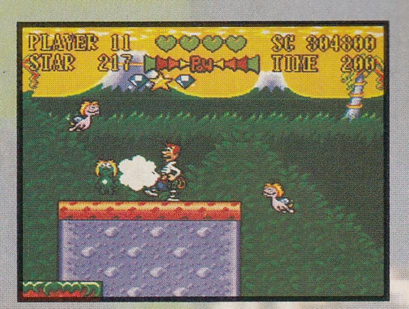
E S C E N A 6

Space Jungle

No hay duda de que esta escena es la más problemática de todo el juego; recuerda revisar todos los lugares posibles para encontrar pasajes escondidos (es indispensable conocerlos más adelante); cuando llegues a la parte del agua, deberás avanzar con mucha precaución, pues hay unas ballenas en tu camino que te querrán succionar y si lo logran, te quitarán una vida; así que cuando llegues con ellas pégate a la pared más cercana; el jefe de esta misión es un extraño elefante aspiradora que se cubre con unas piezas; cuando él aparezca, pégate al techo o agachándote (dependiendo) y cuando bajes, quédate con una de las piezas y arrójasela cuando vuelva a aparecer.



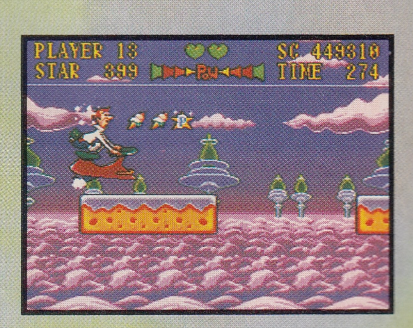


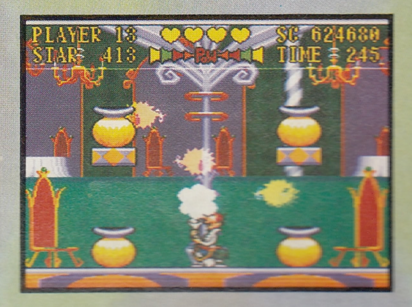




Y tu misión continúa:

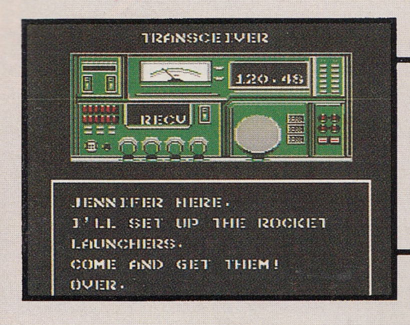
Más adelante, encontrarás muchos más peligros, como un rápido recorrido en una moto espacial con la que tendrás que evitar ser aplastado por el scroll; o tu triunfal entrada a la fortaleza de Zora, donde además encontrarás los ya clásicos trucos que te ponen los "malos", así como el clásico reencuentro con algunos de los jefes que ya pasaste; esto es todo lo que te podemos anticipar de las últimas escenas, pues tú eres el que debes descubrir qué peligros te acechan más adelante.





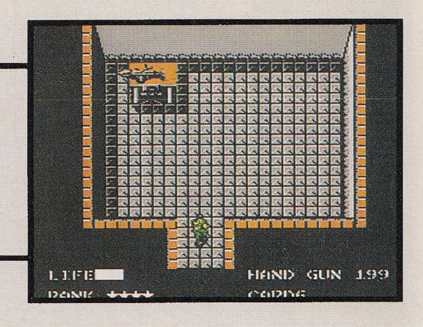


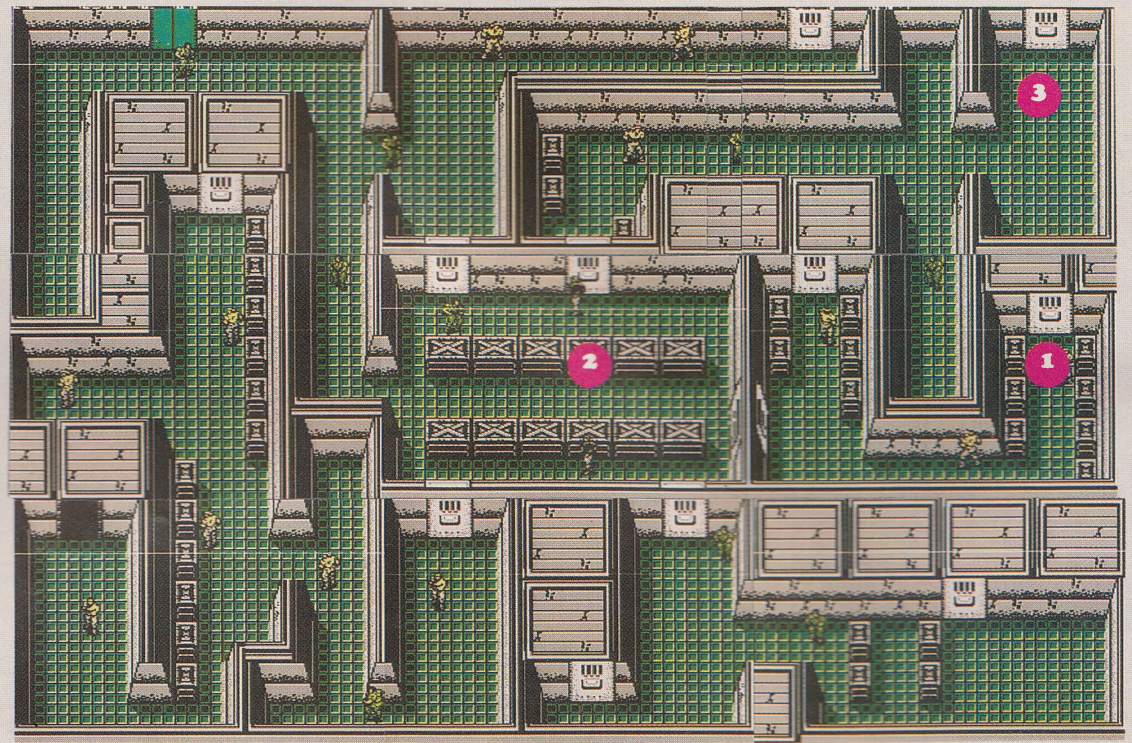
The Jetsons es un título con una temática poco usual en estos días pero divertida; los gráficos son buenos, la música sólo cumple su cometido y la movilidad es buena (te das cuenta que es buena hasta que dominas por completo todos los movimientos de George); el único detalle que le faltó fue que tuviera password (hay juegos más cortos que lo tienen), ya que está un poco largo.

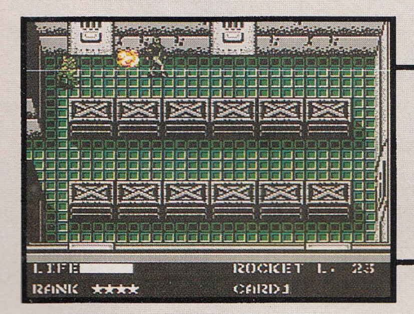




Para conseguir el Rocket Launcher necesitas que,antes de entrar al cuarto que indica la foto, te comuniques con Jennifer en el 120.48 de tu radio.

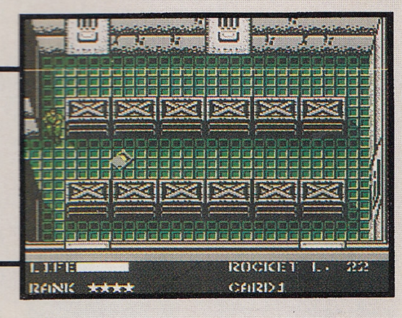


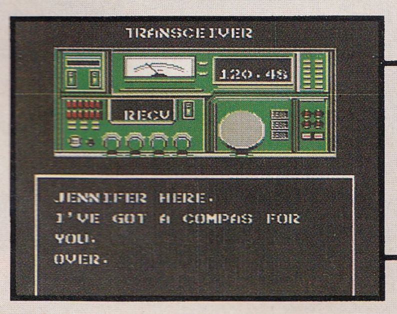






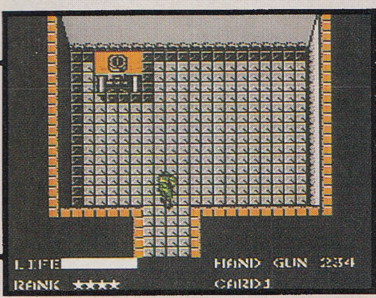
¿Cómo obtengo la tarjeta 7 y 8?
Para obtener la tarjeta 7, necesitas eliminar a Arnold (Edificio 2, piso 2) con Rocket Launcher.



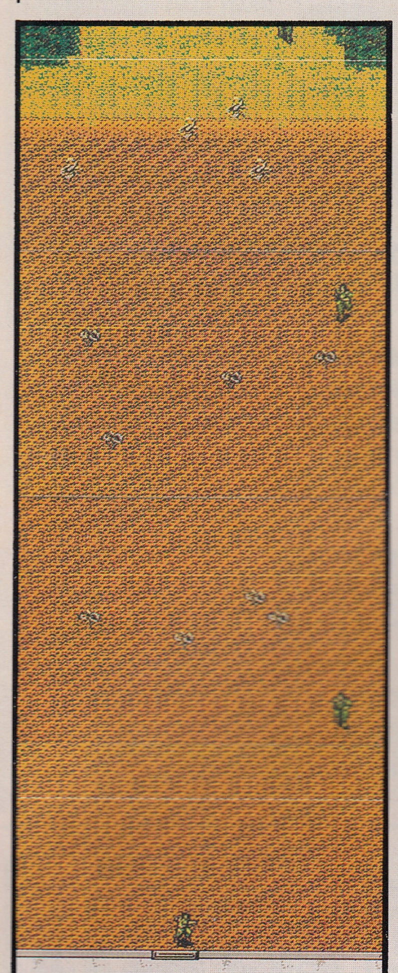


3

Para obtener el "compass", ejecuta el mismo procedimiento que con Rocket Launcher en el cuarto que te indicamos

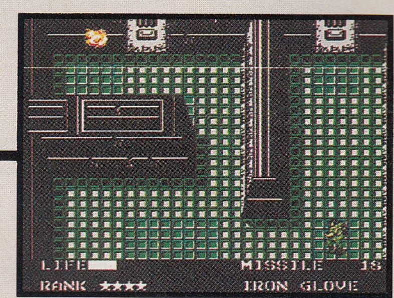


Ya con el Compass, puedes pasar el desierto y llegar a la parte trasera del edificio 2.

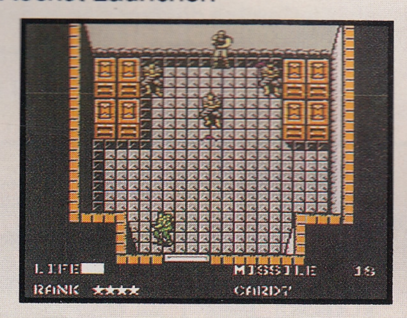


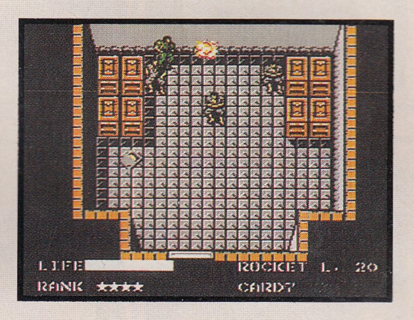
Para obtener la tarjeta 8, tienes que llegar al cuarto de la derecha indicado en la foto, y que se encuentra después de pasar las aguas profundas del edificio 2 piso 1.

Primero necesitas destruir el panel de control con un misil de control.

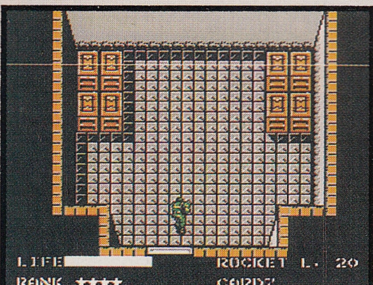


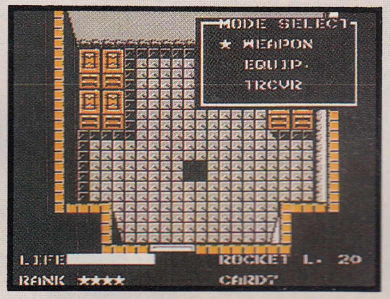
Necesitas la tarjeta 7 para entrar y tienes que eliminar a "Coward Duck" sin dañar a los rehenes, cuidándote del agujero del centro. Para más facilidad, ve por la orilla izquierda y elimina al jefe con Rocket Launcher.

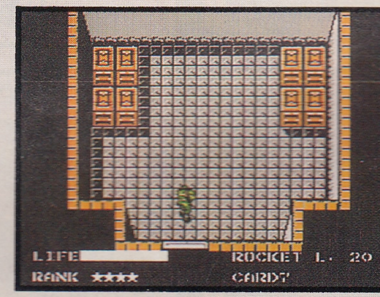




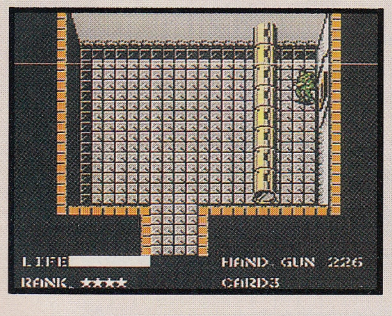
Cuando entres a un cuarto con un agujero en el piso, pon Select y métete a un menú; entonces sal y el agujero se quedará tal como lo dejaste antes de presionar Select, sólo que no se verá.

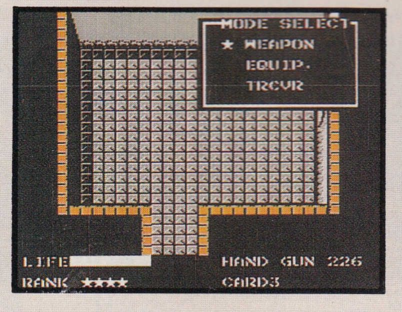


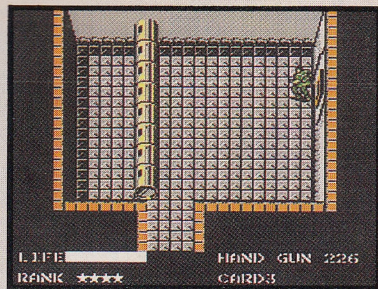




Lo mismo puedes hacer con los tubos; cuando te vayan a aplastar, presiona Select y, al regresar, el tubo estará en su posición inicial.







Para responder varias dudas sobre el piso 7, aquí te resolvemos los 5 niveles.



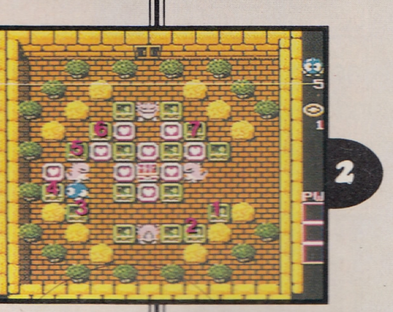
1.- Toma el corazón que está a la izquierda, dispárale una vez al Dragón y empújalo hacia la izquierda.

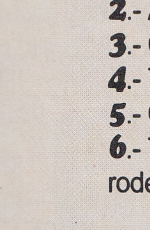
2.- Ahora baja el bloque 1, toma el corazón, baja el bloque 2, los bloques 3 y 4 pégalos hacia la izquierda.

3.- El bloque 5 pégalo a la izquierda, el bloque 6 empújalo hacia arriba, el bloque 7 pégalo a la derecha.

4.- Ahora toma los 4 corazones del centro y, con el único disparo que te sobra; dispárale desde arriba al Dragón de la izquierda y empújalo hacia abajo.

5.- Los bloques 8 y 9 muévelos hacia la derecha para tapar los dragones de arriba y abajo. El bloque 10 empújalo hacia abajo para tapar el dragón de la derecha; ahora toma el último corazón y después la perla para terminar este nivel.





1.- Comienza por tomar el corazón 1 y 2.

2.- Ahora toma los corazones 3,4 y 5.

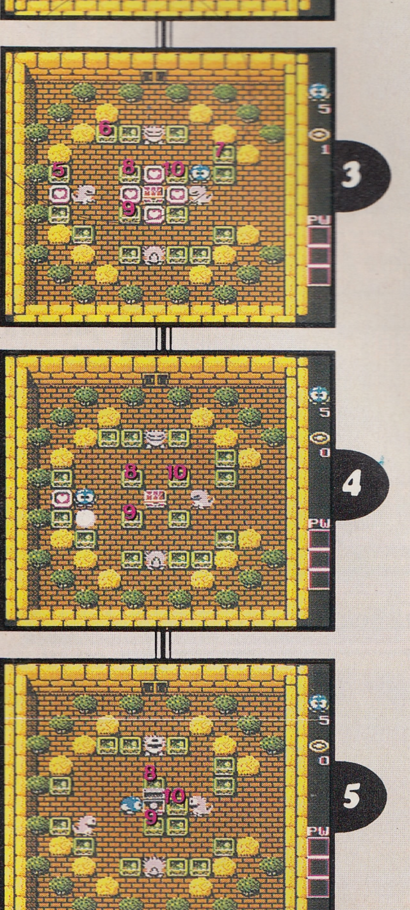
3.- Cambia de dirección la flecha "A".

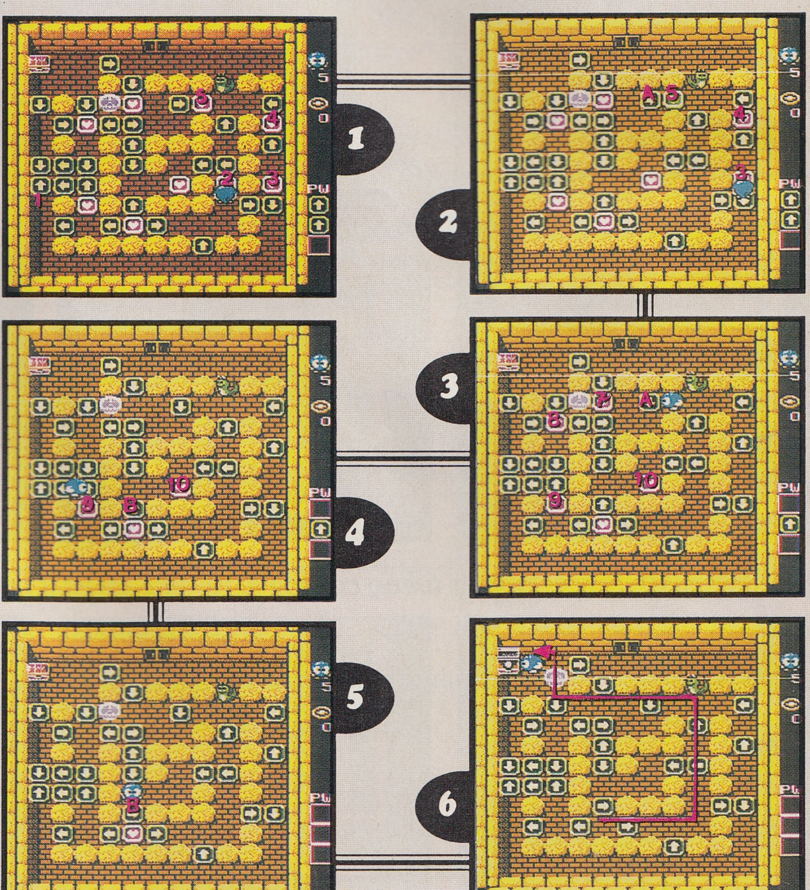
4.- Toma los corazones 7, 8, 9 y 10.

5.- Cambia de dirección la flecha "B".

6.- Toma el último corazón, esquiva la calavera rodeando por el camino de la derecha para llegar al cofre.

7-4 NIVEL Password DCYT







7-2 NIVEL
Password CZYY

1.- El bloque 1 pégalo a la derecha de manera que encierres al enemigo.
2.- Haz lo mismo con el bloque 2; ahora el bloque 3 muévelo medio lugar hacia la derecha para que te proteja de los dos enemigos de arriba.
3.- Toma los dos corazones y mueve el bloque 4 hacia arriba y así llegar al cofre sin problemas para terminar este nivel.

7-3 NIVEL
Password DBYV

1.- Toma el corazón de la derecha, métete por el camino del centro, dispárale al dragón de la derecha y colócalo a manera que te proteja de la medusa.
2.- Haz lo mismo con el dragón de la izquierda y toma el corazón de la izquierda.
3.- Ahora dispárales a los dragones de arriba rápidamente.
4.- Inmediatamente toma el corazón y la perla del cofre sin titubear.

7-5 NIVEL
Password DDYR

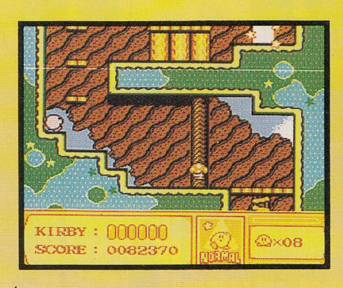
1.- Toma sólo 3 corazones y cambia de dirección la flecha "A", toma los 4 corazones que están adentro.
2.- Ahora mueve el bloque 1 al lugar que se ve en la foto.
3.- Empuja el bloque 1 hacia abajo.
4.- Haz lo mismo con el bloque 2 pero úsalo para bloquear las calaveras de arriba.
5.- Cambia de dirección la flecha "B".
6.- Coloca el bloque 3 donde se ve en la foto.
7.- El bloque 4 colócalo como muestra la foto y, por último, toma el corazón y después la perla del cofre.

TIPS de

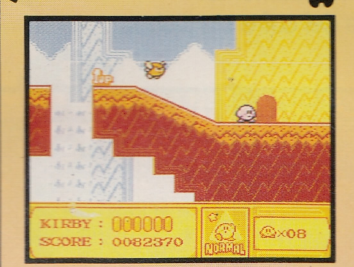


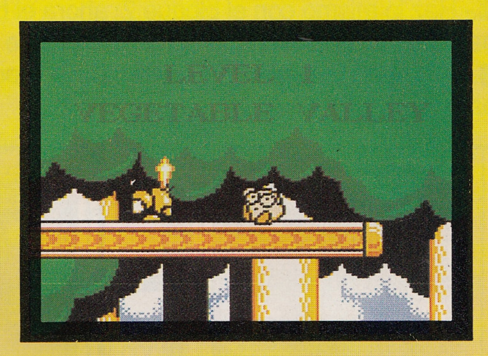
ESCENA 1-2

Haz el control hacia arriba donde indica la foto.



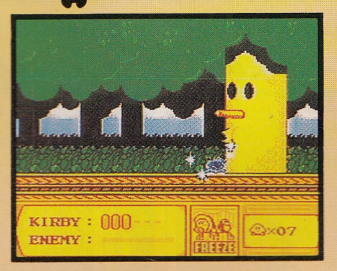
Así entras a esta pantalla donde hay una vida extra .





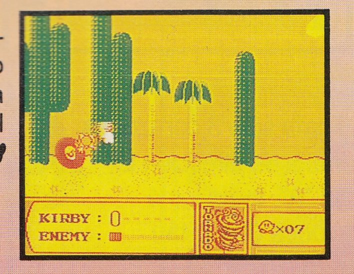
JEFE NIVEL 1

Para eliminarlo sin ningún problema, llega con el poder de Freeze, pégate a él y no dejes de atacar.





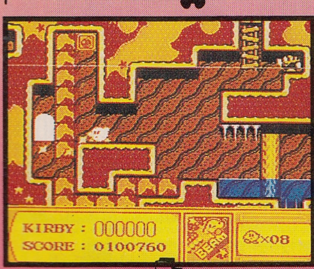
A este enemigo es fácil eliminarlo con el poder de tornado (en la Escena 2-1 encuentras a los enemigos que te dan el poder de tornado).

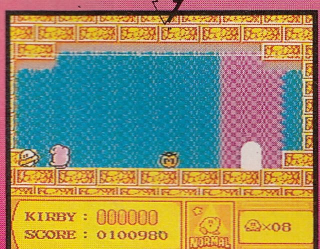




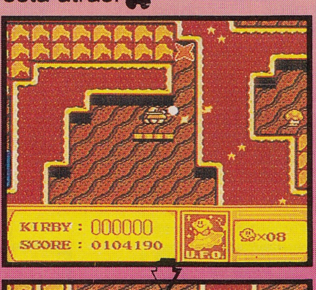
ESCENA 2-3

Utiliza el poder de Beam para entrar a la puerta de la izquierda y así llegar a la pantalla donde está un OVNI; al comértelo te da el poder de UFO.





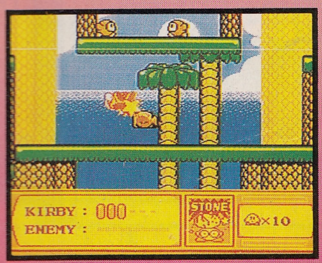
Con el poder de Beam o UFO,abre el camino de arriba para tomar la vida que está atrás.

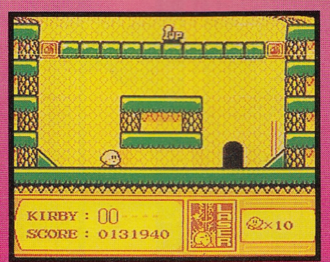






Elimina al enemigo en forma de reloj con el poder de Stone.

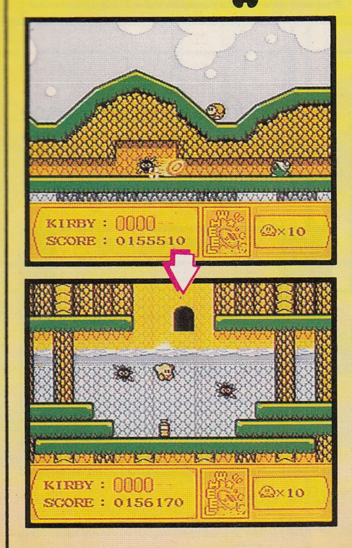




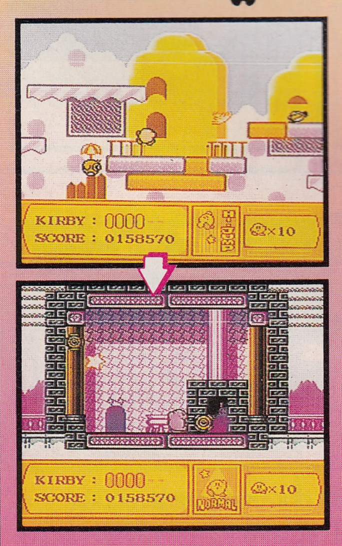
Para tomar la vida de arriba, dispara con láser a una de las esquinas para que rebote el rayo hacia arriba.

ESCENA 2-5

Utiliza el poder de Wheel para avanzar por abajo sin problemas y así llegar a la pantalla donde hay energía.

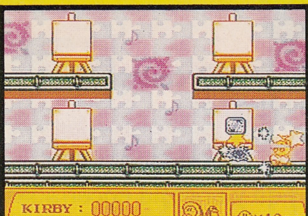


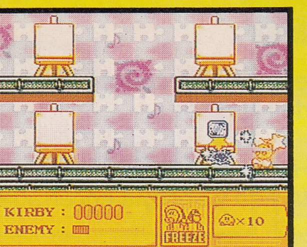
Entra por la puerta que indica la primera foto para llegar a la pantalla donde están los enemigos que te dan el poder de Fire Ball.

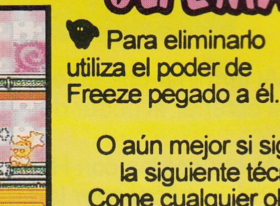




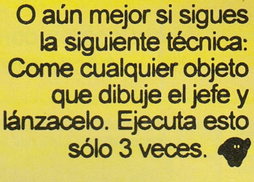
JEFE NIVEL 2



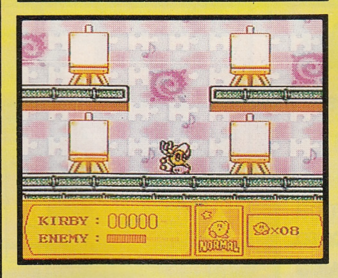


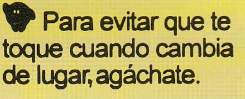


Para eliminarlo utiliza el poder de Freeze pegado a él.

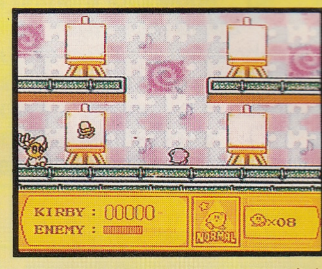


O aún mejor si sigues la siguiente técnica: Come cualquier objeto que dibuje el jefe y lánzacelo. Ejecuta esto sólo 3 veces.

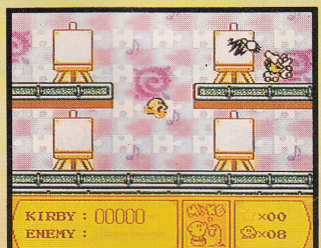




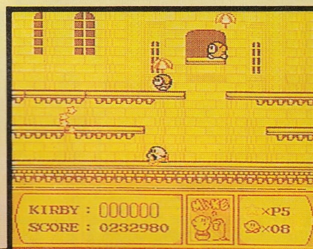
Para evitar que te toque cuando cambia de lugar, agáchate.



Mantente esquivándolo hasta que dibuje un sombrero; entonces, cómete el sombrero y presiona el control hacia abajo para obtener el poder de Mike; utilízalo 2 veces.



Ahora colócate al centro de la pantalla, da un gran salto vertical y, cuando estés en lo más alto, utiliza el último poder de Mike.

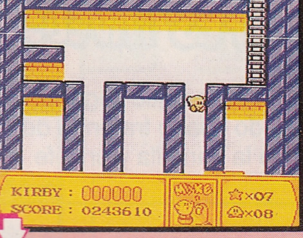


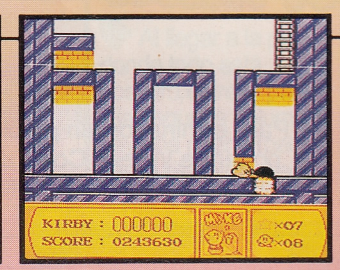
Con todo esto logras un truco que es el tener muchos poderes de Mike.

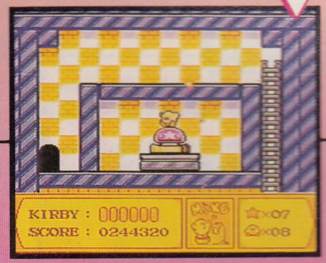
ESCENA 3-1



Déjate caer por donde indica la foto y bárrete para descubrir la puerta oculta.





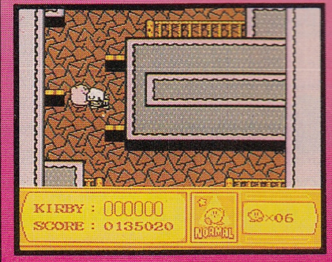


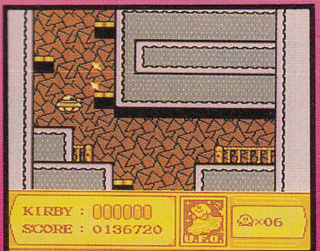
Así llegas a este Switch que descubre la entrada a la arena, además te llena tu energía.

ESCENA 3-2



Para tomar la vida, bárrete hacia la bomba y déjate caer; justo al tocar la vida, presiona el control hacia arriba para salvarte, esto repítelo para tomar la energía.

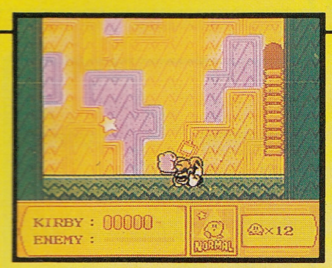




Cómete los dos enemigos a la vez como indica la foto para obtener un mix

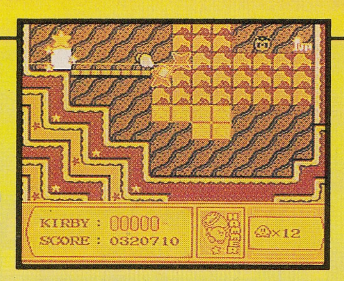
Si dejas que se detenga por si solo, te dará el poder de UFO.

ESCENA 3-5

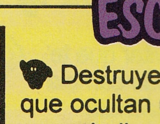


Al terminar con este enemigo, cómetelo para obtener el poder de Hammer.

Ahora golpea con Hammer (o Stone) el tronco para hacer caer la vida y energía encerradas.

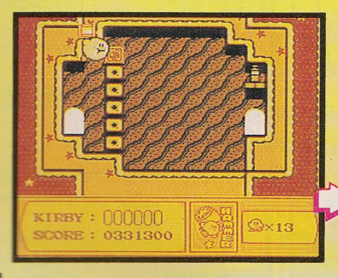


ESCENA 3-6

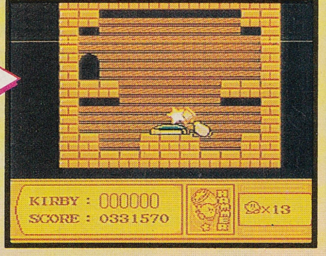


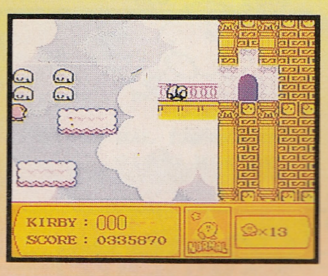
Destruye los bloques que ocultan una puerta como indica la foto.

Lánzale aire a la bomba para eliminar el muro, pero avanza rápido, porque una nueva pared te cerrará el camino.



Ahora acciona este Switch que descubre la entrada a Egg Catcher, además llena tu energía.

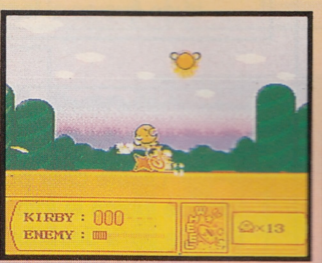


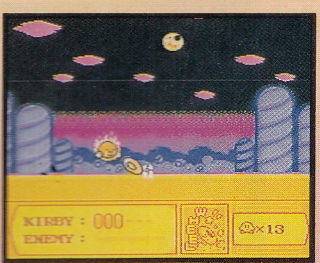


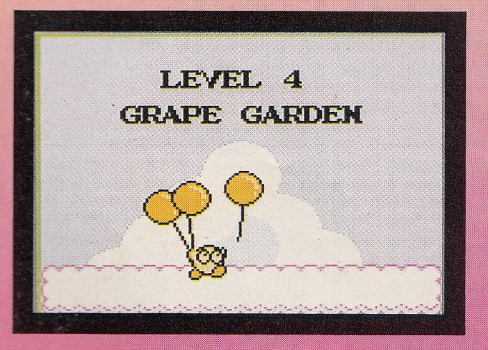
Más adelante, salta como se ve en la foto y cómete a los dos enemigos que caen para obtener un mix. Si dejas que se detenga sólo, te dará el poder de UFO.

JEFES NIVEL 3

Para eliminarlos sin problema, tienes que llegar con el poder de Wheel. Corre de lado a lado tratando de no quedar atrapado entre la orilla de la pantalla y un jefe.

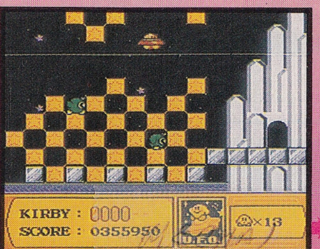






ESCENA 4-1

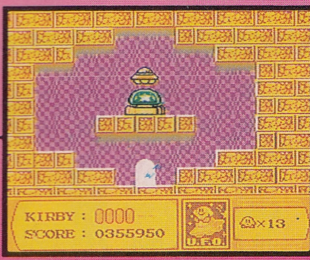
Destruye los bloques que indica la foto.

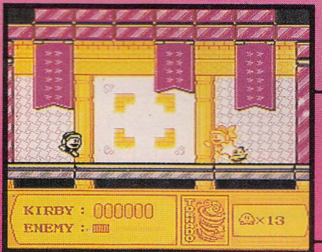




Ahora entra por una puerta oculta como se ve en la foto.

Así llegas a este switch que, al activarlo, descubre la puerta de Crane Fever, además llena tu energía.



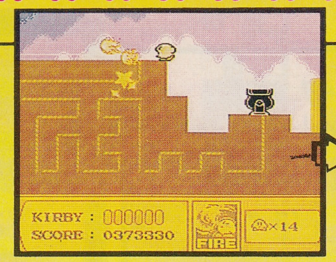


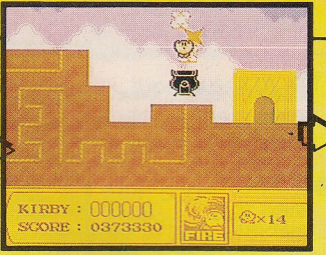
ESCENA 4-2

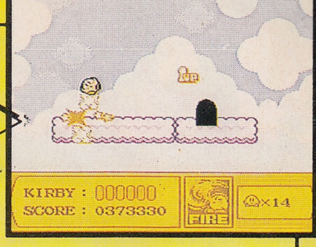
A estos enemigos atácalos con el poder de tornado (en la escena 4-1 encuentras a los enemigos que te dan dicho poder).

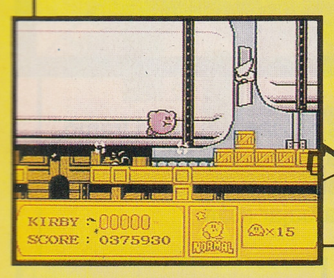
ESCENA 4-3

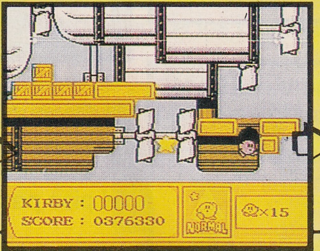
Prende la mecha con el poder de Fire y rápido entra en el cañón para que seas lanzado a una pantalla donde te dan una vida extra.

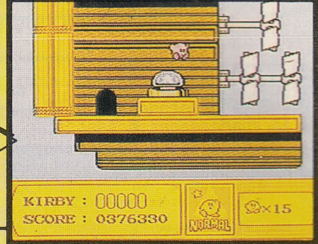




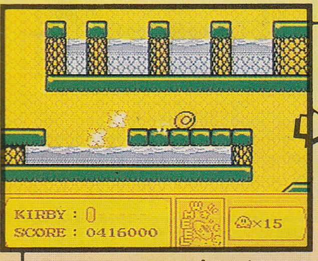


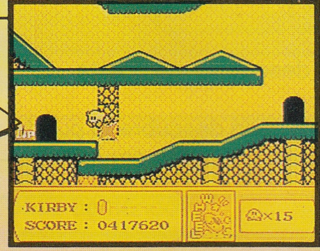






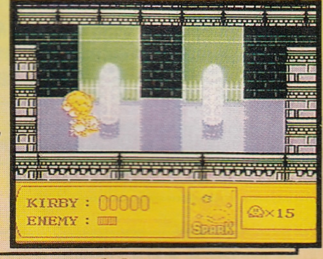
Al llegar a la puerta de la primera foto, sígue de largo para llegar a otra puerta que te lleva donde está un Switch que, al activarlo, descubre la puerta de Museum; además llena tu energía.





ESCENA 4-4

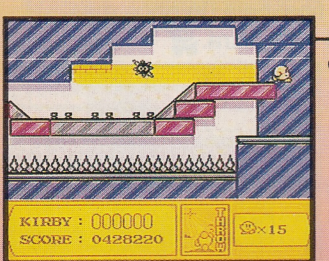
En esta parte, utiliza el poder de Wheel para bajar velozmente y ganarle a la explosión que va bajando y, así, tomar la vida antes de que se cierre el muro.



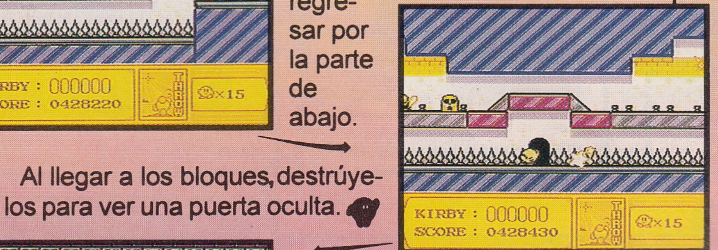
A este enemigo atácalo con Spark cada vez que rebote en la pared.



ESCENA 4-5

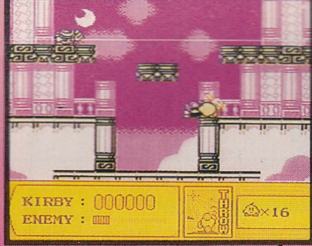


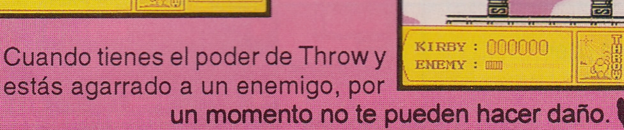
Aquí la pared es sólo fondo, de tal forma que te puedes regresar por la parte de abajo.



Al llegar a los bloques, destrúyelos para ver una puerta oculta.

Así llegas a esta vida extra.



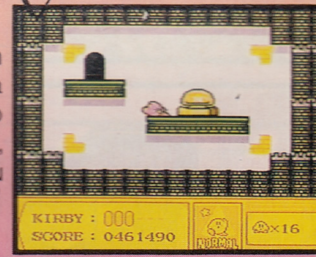


Cuando tienes el poder de Throw y estás agarrado a un enemigo, por un momento no te pueden hacer daño.



ESCENA 4-6

Al llegar a la parte donde todo está obscuro, entre la pared y la segunda columna hay una puerta (para verla utiliza el poder de Light).

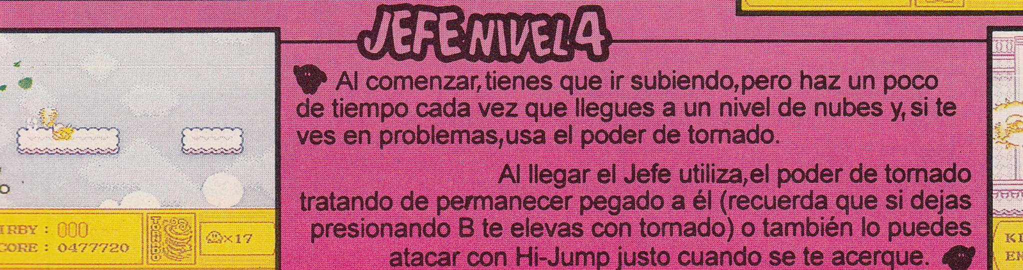


Aquí hay un switch que descubre la puerta del Warp Star Station, además llena tu energía.

Para tomar la vida encerrada, utiliza el poder de Stone en el tronco de arriba, después en el de abajo y por último en el del centro.



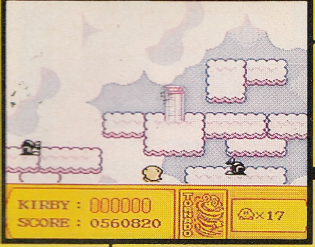
JEFE NIVEL 4



Al comenzar, tienes que ir subiendo, pero haz un poco de tiempo cada vez que llegues a un nivel de nubes y, si te ves en problemas, usa el poder de tornado.

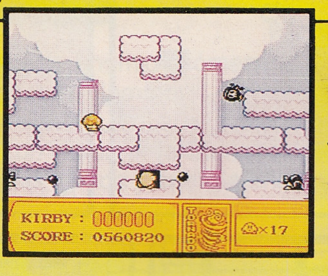
Al llegar el Jefe utiliza, el poder de tornado tratando de permanecer pegado a él (recuerda que si dejas presionando B te elevas con tornado) o también lo puedes atacar con Hi-Jump justo cuando se te acerque.

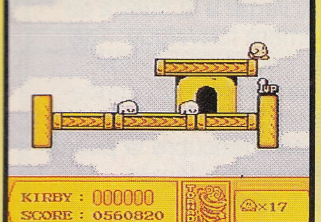
ESCENA 5-1



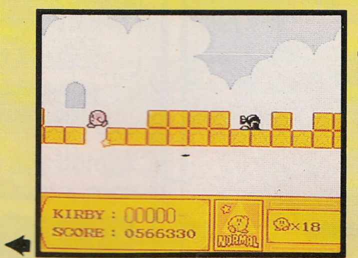
Al llegar aquí, vete volando por la parte de abajo.

Poco más adelante, métete por esta puerta.

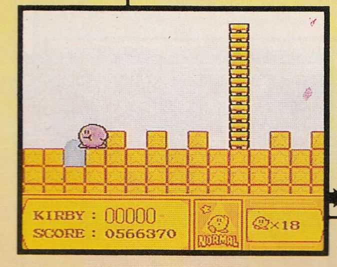




Así llegas a esta pantalla donde te dan una vida extra.

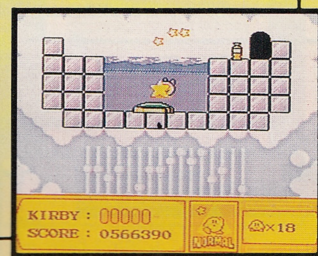


Después de caer un buen tramo, llegas a esta pantalla. No te metas por esta puerta; cómete los bloques del piso para bajar más.



Aquí cómete los bloques para descubrir una puerta.

Así llegas a este switch que, al activarlo, descubre la puerta de Crane Fever; además llena tu energía.

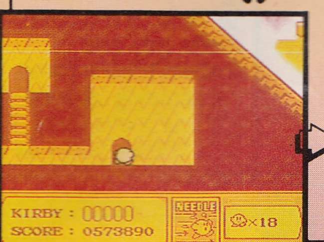


ESCENA 5-2

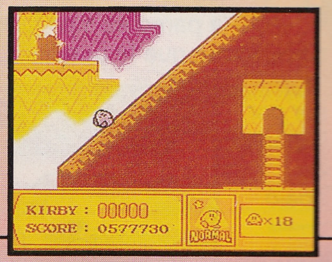
Al llegar a esta pantalla, métete por la puerta que indica la foto.

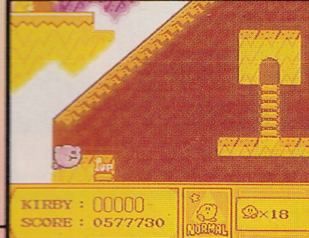
Así llegas a esta vida extra.

Al llegar a la puerta final, baja un poco más para tomar otra vida extra.

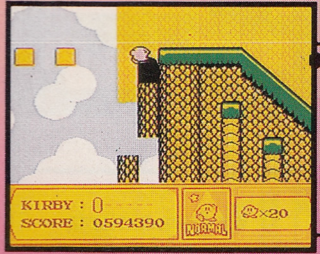






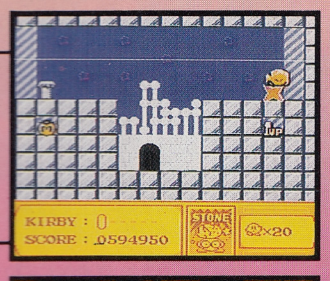


ESCENA 5-3



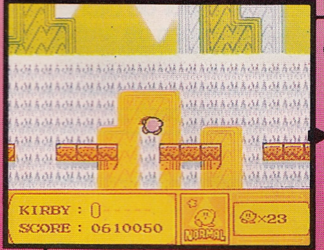
Destruye los bloques para entrar por la puerta que se ve en la foto.

Así llegas aquí. Utiliza el poder de Stone en el tronco y, justo al tomar la vida, quítalo y vuela para evitar caerte.



ESCENA 5-4

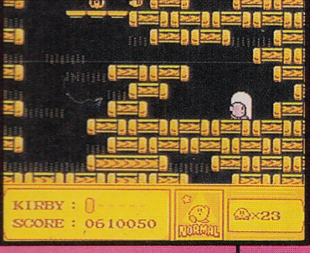




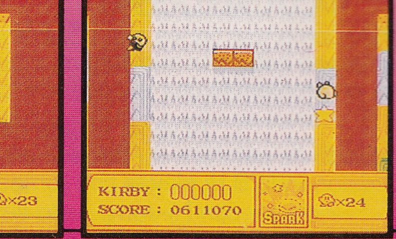
La cascada oculta a medias una puerta, así que entra como se ve en la foto.



Así llegas a esta pantalla. Entra por la puerta que indica la foto.

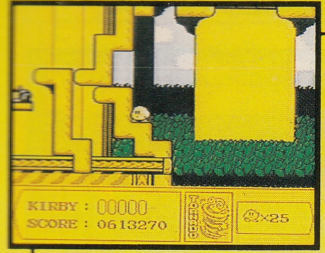


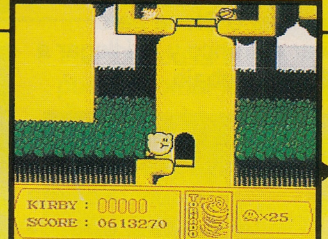
Ya en esta pantalla, acciona el switch para descubrir la puerta de la arena. Además llena tu energía.



Más adelante déjate caer pegado a una orilla.

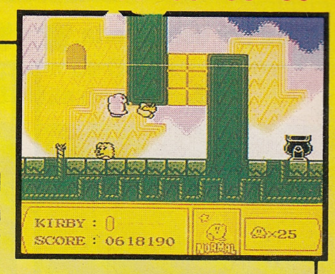
ESCENA 5-5



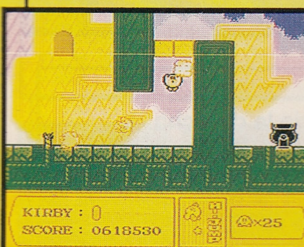


Entra por esta puerta para llegar al cañón.

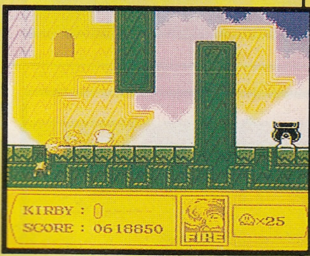
Cómete al enemigo volador para obtener el Hi-Jump.



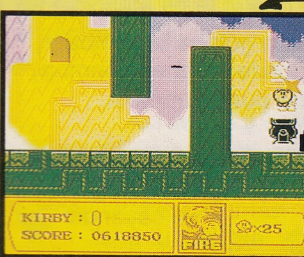
Ahora rompe los bloques con Hi-Jump

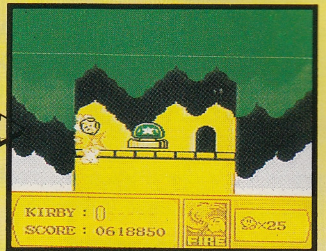


Quítate el poder de Hi-Jump con Select y cómete al enemigo de abajo para obtener Fire y prender la mecha.



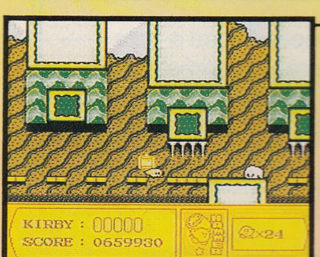
De inmediato métete al cañón.



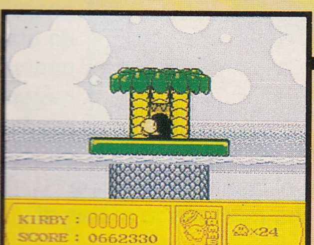


Así eres lanzado a esta pantalla donde hay un switch que, al activarlo, descubres la puerta de Quick Draw; además llena tu energía.

ESCENA 5-6

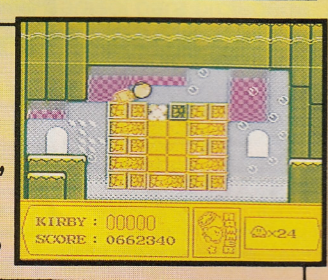


En esta parte, si traes Hammer, pasa barriéndote.

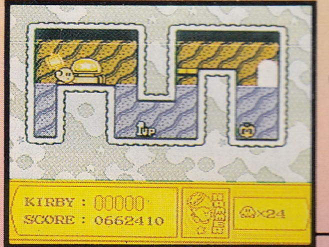


Entra por esta puerta.

Así llegas a esta parte, donde con Hammer eliminas los bloques para llegar a la puerta oculta.







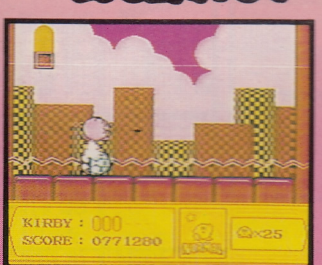
Ya aquí, activa el switch para descubrir la puerta del Warp Star Station; además llena tu energía.

Este jefe lo eliminas rápidamente con el poder de Hammer.

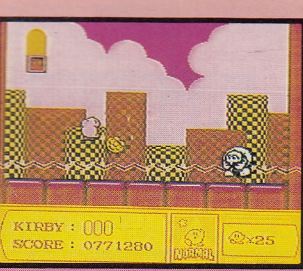


ESCENA 6-1



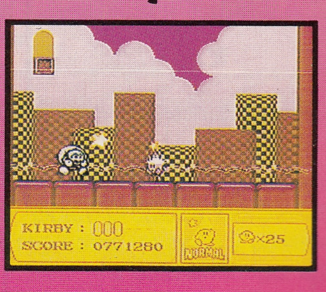


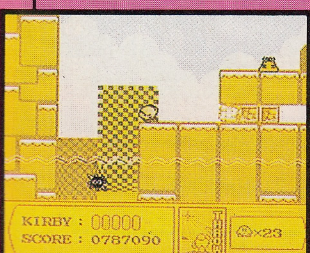
Cuando este enemigo te dispare, salta y cómete el disparo.

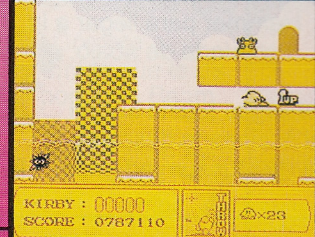


Espera a que se lance hacia ti para esquivarlo saltando.

Al ir cayendo, poco antes de tocar el agua, dispárale. Al eliminarlo, salta si quieres comértelo.







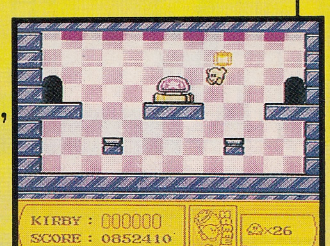
Para tomar la vida necesitas Hammer o agarrar un enemigo con el poder de Throw para lanzarlo contra los bloques.

ESCENA 6-2

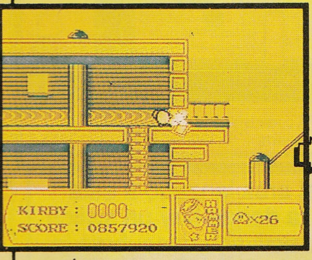
Entra por esta puerta.

Aquí necesitas el poder de Hammer o Stone para golpear el tronco y así llegar a la puerta de abajo.

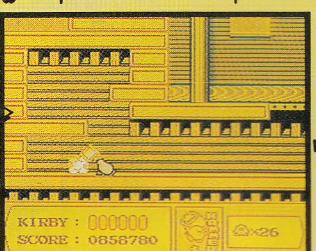
Ya en esta pantalla, activa el switch para descubrir la puerta de la arena; además llena tu energía.



ESCENA 6-3

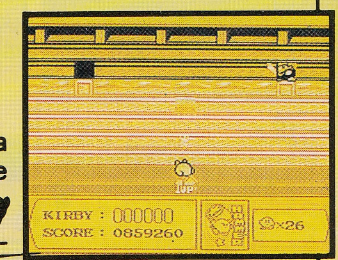


Aquí necesitas el poder de Hammer para abrir un pasaje hacia la derecha.

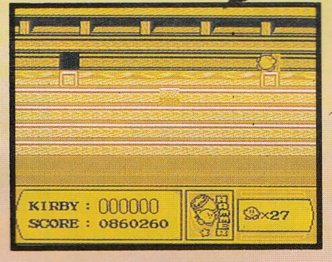


Ahora golpea la bomba y, justo donde estaba la bomba, hay una puerta; métete...

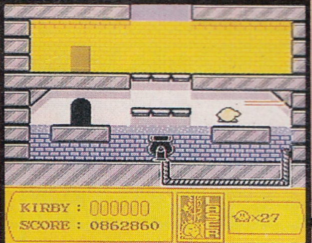
...Sales a esta pantalla velozmente toma la vida que va cayendo.



En esta misma pantalla, entra por una puerta (que no se ve), donde indica la foto.

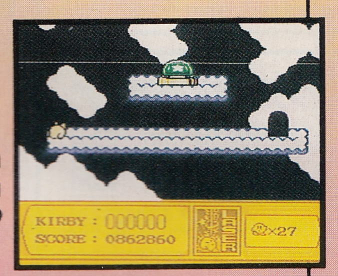


Entonces llegas a esta pantalla; rápido cómete al enemigo y sal por el hueco de abajo para regresar a la pantalla anterior; ya en ésta, métete por la puerta de la izquierda.

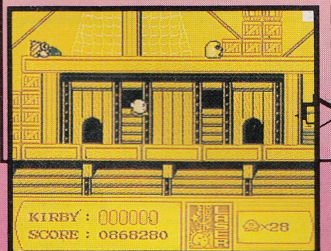


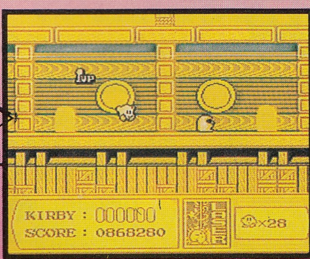
En esta pantalla,salta y dispara el láser a la esquina para que rebote y encienda la mecha mientras te metes al cañón.

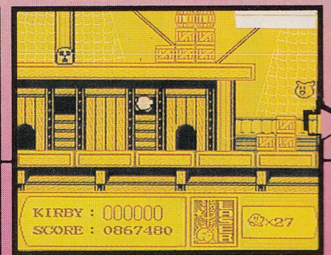
Así eres lanzado a esta pantalla; acciona el switch para descubrir la puerta de Crane Fever; además llena tu energía.

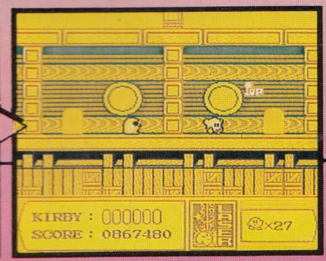


Entra por las ventanas indicadas en las fotos para obtener 2 vidas extras.

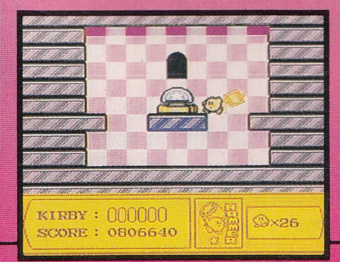




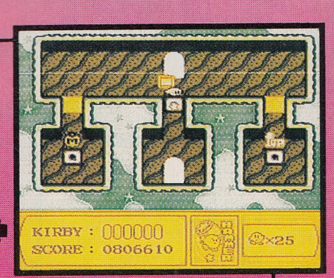




Entra por esta puerta



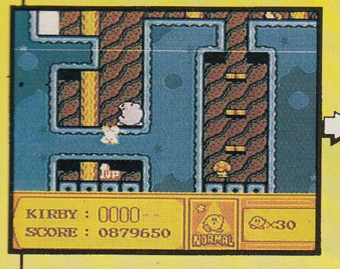
Aquí necesitas el poder de Hammer para llegar a la puerta de abajo.



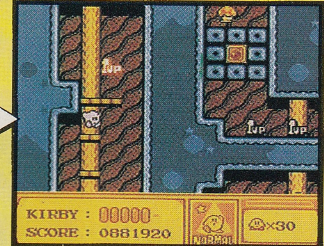
Así llegas a este switch que, al accionarlo, descubre la puerta de Museum; además llena tu energía.

ESCENA 6-4

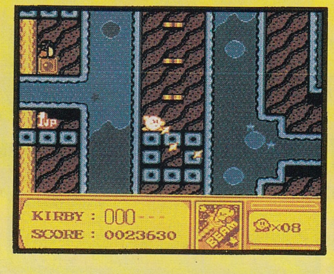
Destruye la bomba para hacer que la vida caiga.

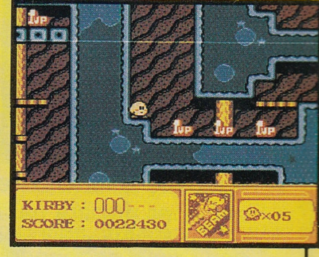


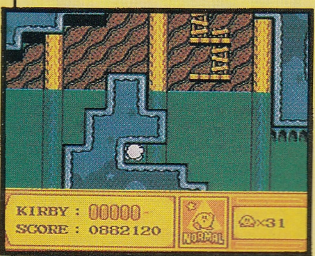
Dando la vuelta, puedes tomar la vida.



Utiliza el poder de Beam para llegar a las 3 vidas de abajo.

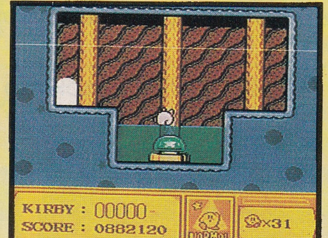


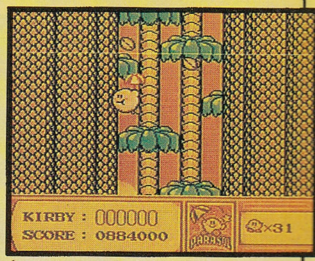




Colócate en el hueco que indica la foto y presiona el control hacia arriba.

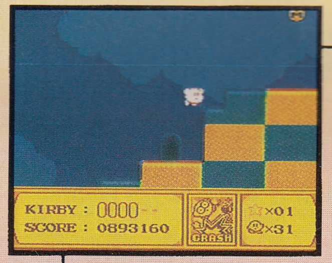
Así llegas a este switch que, al activarlo, descubres la puerta de Egg Catcher; además llena tu energía.



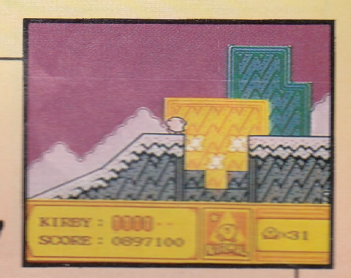


Aquí utiliza el poder de parasol para protegerte.

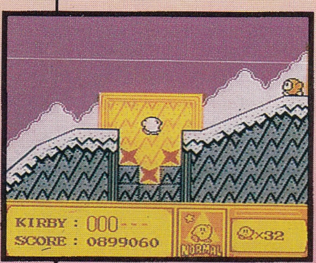
ESCENA 6-5



Al llegar a esta puerta, sube un poco más para que caiga energía.

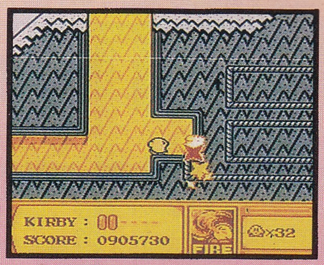


Destruye la bomba para abrir el hueco.



Haz lo mismo con la siguiente bomba.

Ahora regrésate al primer hueco y prende la mecha con Fire.



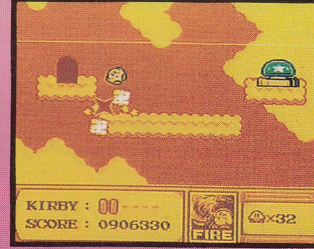
Rápido súbe y avanza al segundo hueco, elimina a este enemigo barriéndote; al siguiente sáltalo.





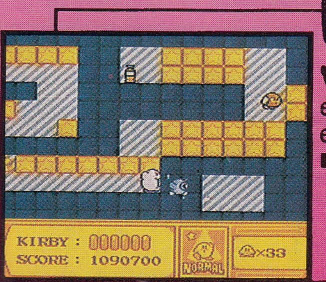
Déjate caer por el hueco más o menos al centro para caer en el cañón.

Así llegas a este switch que, al accionarlo, descubre la puerta de Quick Draw; además llena tu energía.



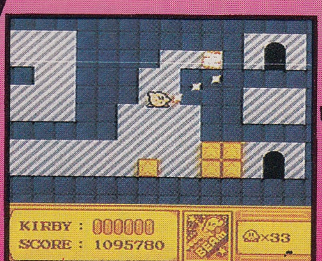


ESCENA 7-1



Cómete al enemigo que te da el poder de Beam

Con Beam abre paso hacia arriba.



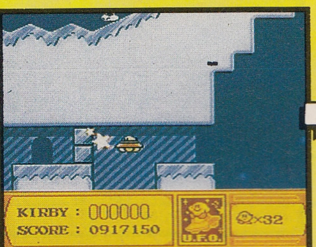
Ahora deja el poder de Beam presionando Select; regrésate un poco y cómete a este enemigo.

ESCENA 6-6

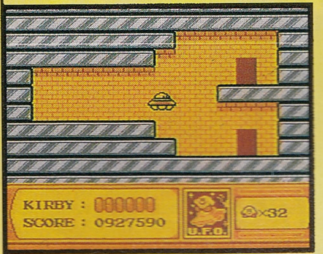


Al llegar aquí, toma el poder de UFO y regrésate.

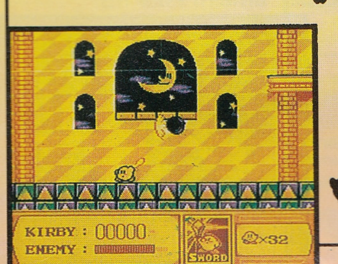
Aquí ve por la parte de abajo.



Así llegas a este switch que, al activarlo, descubre la puerta de Warp Star Station; además llena tu energía.



Mantén presionado A ó B hasta que la nave brille; entonces, dispara para eliminar los bloques.



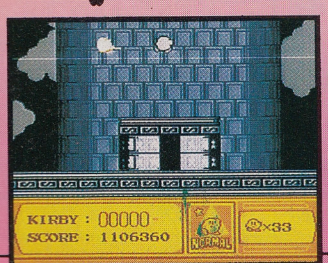
Aquí, si te vas arriba, te enfrentas a los enemigos que lanzan bombas y, por abajo, a dos enemigos que lanzan cubos de hielo.

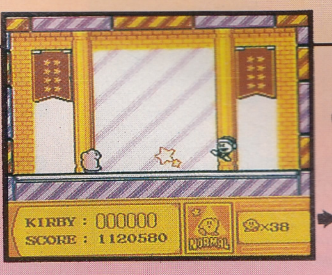
Para eliminar de un solo tiro a estos enemigos, carga tu arma y espera a que se junten.



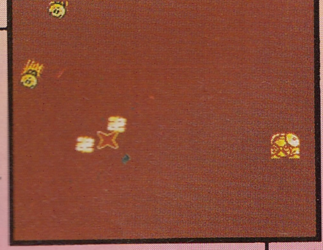
JEFE NIVEL 6

En cuanto baje atácalo.





Cuando corra hacia ti, sáltalo para esquivarlo.



Si salta, muévete hacia un lado.

Y cuando caiga, atácalo.

ESCENA 7-2

Aquí hay dos rutas: Una, es por la puerta de abajo, que es más larga y por la puerta de arriba, como se ve en la foto, que es más difícil.

RUTA POR ABAJO

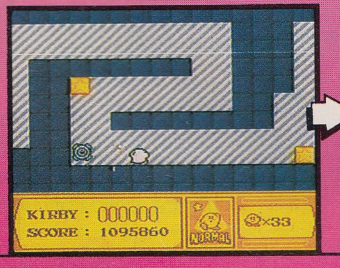
Después de eliminar a este enemigo, cómetelo.

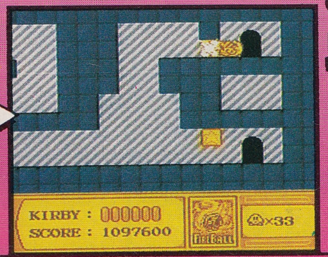
Utiliza aquí el poder de Crash.

Con tan sólo dos gritos de Mike lo eliminas.

De aquí en adelante, son los mismos de la otra ruta, pero un poco más fáciles.

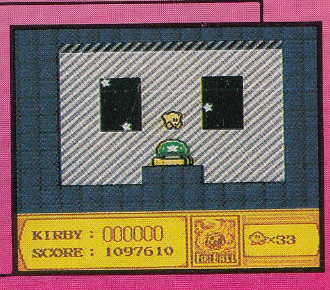






Ahora con Fire Ball puedes llegar a la puerta de arriba.

Así llegas a este switch que, al accionarlo, descubre la puerta de Crane Fever y te llena la energía (después para llegar a la puerta de abajo, sólo bárrete).

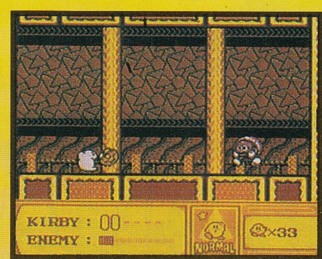


RUTA POR ARRIBA



Cuando golpee el suelo con el martillo, cómete la estrella y lánzacela o también los disparos que él lanza.

Puedes darle con Hammer después que rebote en la pared o lanzarle sus propios disparos.

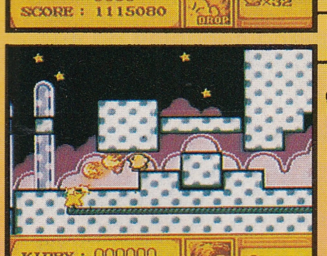




Esquívalo hasta que te lance unos insectos; cómetelos y lánzacelos.

Espera a que salte hacia ti; entonces quítate y cómete la estrella y lánzacela (si tienes el poder de Back Drop, puedes caer con la estrella junto a él). Después de eliminarlo, obtienes 5 vidas.

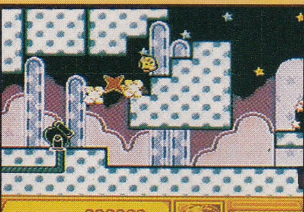
ESCENA 7-5

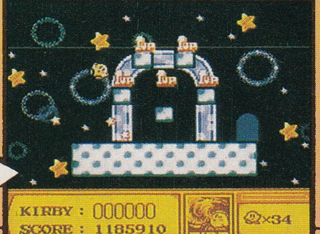


Con Fire enciende la mecha.

De inmediato, salta a esta parte y bárrete para avanzar rápido.

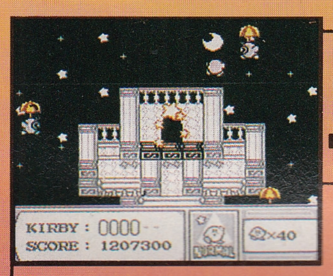
Entra sin titubear al cañón.





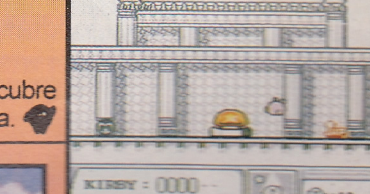
Otras 5 vidas para la colección.

ESCENA 7-6



Métete por una puerta oculta debajo de la luna.

Así caes en este switch que, al accionarlo, descubre la puerta de Warp Star Station y te llena la vida.

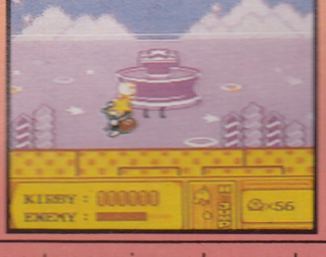


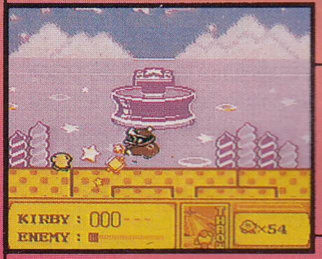
JEFE NIVEL 7

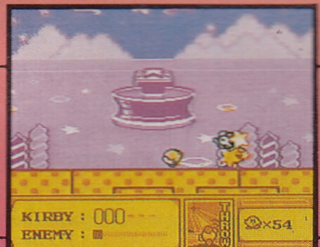
Te damos 2 técnicas.

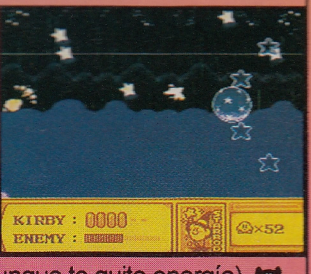
1.- Atácalo con Hi-Jump cada vez que se te acerque.

2.- Cuando golpee con el martillo o cuando caiga de muy alto, agarra la estrella con el poder de Throw y lánzacela.





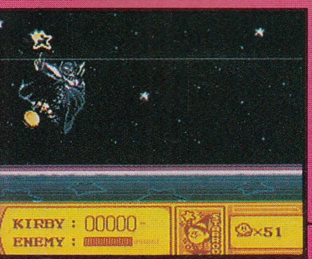




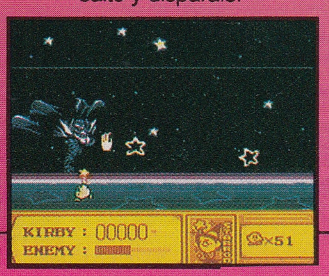
Con este enemigo no hay mucha ciencia; sólo esquiva sus disparos y dispárale sin parar (es más: si no te mueves y disparas rápidamente, seguro lo eliminas aunque te quite energía).

ULTIMO JEFE

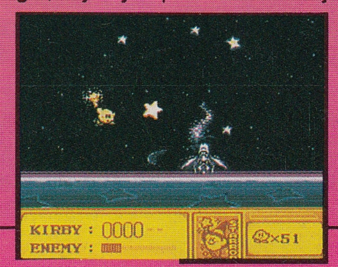
Mantente siempre cerca de él. Cuando tenga esta posición, atácalo por atrás; antes de que te dé, dispárale.



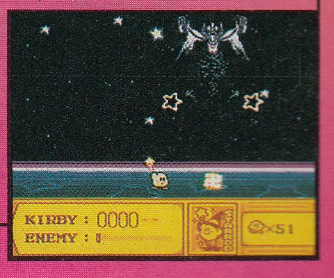
Si baja mucho apenas da un salto y dispárale.



Si sale verticalmente de la pantalla, es que va a caer por ese mismo lugar, aléjate y dispárale cuando baje.



Cuando dispare hacia los lados es mejor que te quedes como indica la foto.





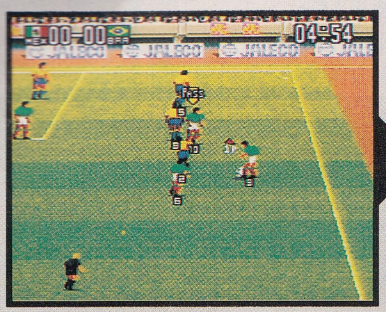


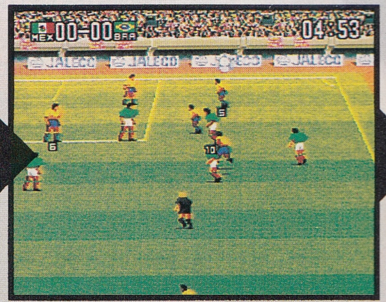
Ahora que estamos en época de Mundial de Fútbol, se nota en todas partes el interés que este evento ha provocado y los videojuegos no se han quedado fuera de la jugada; ahora, en este número, te presentaremos un resumen de algunos de los juegos que saldrán para esta temporada.



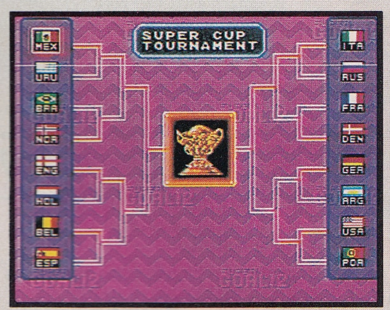
Una de las características de Jaleco cuando hace secuelas de sus juegos de deportes es que siempre son muy distintas entre sí; ahora, en Super Goal! 2, cambia la perspectiva de lado del primer juego a vista "Frente a portería", muy parecida a la del juego "Super Soccer" de Nintendo, pero en éste hay algunas características más.
En Super Goal! 2, apareces en la Copa Mundial donde participan 24 equipos. Como es común en estos casos, cada uno de estos 24 equipos tienen diferentes cualidades, divididas en 4 características por equipos que son: AK: ataque, SP: velocidad, DF: defensa y GK: portero, así encontramos a algunos de los mejores equipos del torneo tales como: Italia, Argentina, Brasil, Alemania, Inglaterra y muchos más.

Una de las características visuales más importantes es que normalmente en otros juegos no varía el campo de juego; pero aquí, cuando mandas un balonazo muy alto, tendrás una perspectiva más amplia de la cancha y, así, tendrás una visión de dónde están tus jugadores y los contrarios para saber hacia a dónde vas a despejar el balón. En esta opción, lo más importante es seguir la sombra del balón.











En la pantalla de presentación, tienes para elegir varias opciones que te detallaremos: la primera de ellas, es la de Super Cup; en esta opción, debes elegir a uno de los 24 equipos participantes y llevarlo a jugar 3 partidos de eliminación en uno de los 6 grupos existentes y, después de eso, pasar a eliminación directa contra los demás equipos clasificados (típica eliminación de copa del mundo); para esta opción el juego tiene password que guarda tus resultados y puedes jugar tú solo o con un amigo (ambos contra la computadora).



El modo de exhibición es simple: aquí puedes jugar ya sea contra la máquina, contra un amigo, tú y tu amigo contra la máquina o simplemente observar un partido entre 2 equipos controlados por la computadora (simple, ¿no?).



SELECCION DE ESTADIO

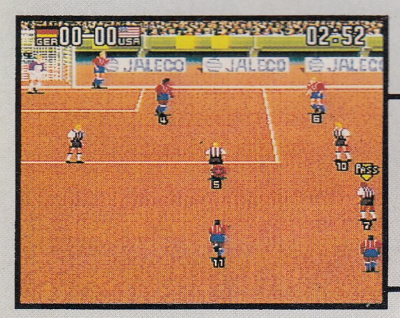
En esta característica, tendrás la posibilidad de jugar en 4 diferentes estadios, todos muy distintos entre sí (y además escoger entre 6 diferentes colores de balones); aquí te mostramos los 4 estadios y sus características.

MILAN STADIUM





El lugar ideal para jugar; es más, todos los partidos de la Copa se realizan en estadios como éste.



TOKYO STADIUM

Hey!, ¿y qué pasó con el pasto?; al jugar en este estadio sobre arcilla, hace que el balón vaya más rápido y esto le da más agilidad al juego.





RAINBOW STADIUM

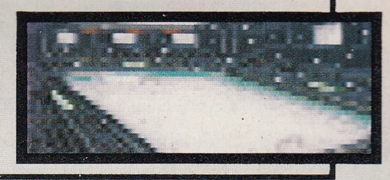


La perfecta mezcla de jugar Waterpolo y fútbol la tenemos en este estadio; un gran aguacero hará que las acciones sean más lentas y difíciles de controlar.

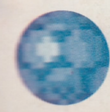


SNOWMAN STADIUM

Ahora que si realmente quieres complicarte las cosas, ésta es tu elección perfecta; todo se vuelve resbaladizo y una constante amenaza para los porteros (y para rematar, te recomendamos elegir el balón blanco).

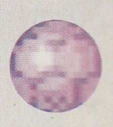






La última de las opciones corresponde al modo de tiros penales; es bueno que practiques esta opción, por si alguno de tus partidos tiene que definirse de este modo, no te agarren sorprendido.

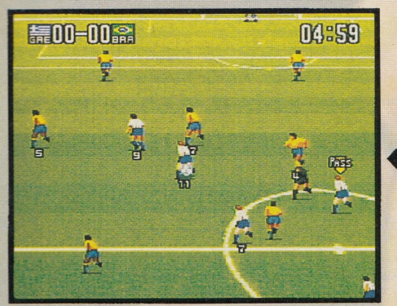


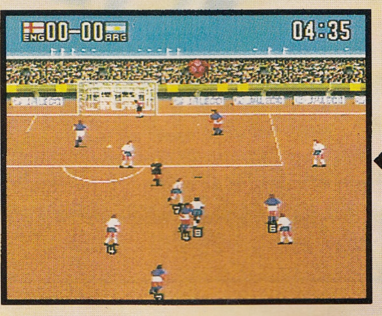


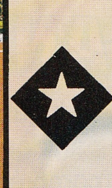




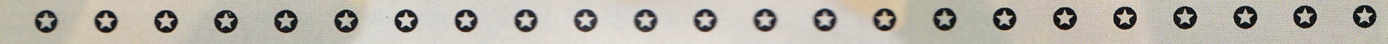
Algo muy importante que decir de este juego, es que no es muy sencillo el jugarlo, ya que tienes muchas opciones que debes dominar para que tengas uso de tu equipo al 100%, tales como tiros con efecto, pases, barridas y cabezasos por mencionar algunos (para mayor referencia te recomendamos consultar tu manual); entre los difícil de dominar, pero muy importante, está la opción de escoger el jugador que quieres controlar o al que deseas mandar el pase (con los botones L y R); además, este juego tiene en modo opcional poder jugar con las reglas normales de un partido (con fueras de lugar y toda la cosa) o sin ellas, aunque eso no quiere decir que te la vas a pasar cometiéndoles faltas a tus rivales, pues puedes ser amonestado o llegar a ser expulsado, así que trata de jugar limpio.






Super Goal! 2 es un buen título de Soccer y es de los que sobresalen entre todos los juegos de este tipo. La cantidad de opciones hacen que no sea sencillo ni aburrido, pero sí muy emocionante; sin embargo, algo que no nos gustó mucho es que fuera tan complicado elegir jugadores y más cuando estás a la defensiva,







Ahora Nintendo y ASC se encuentran trabajando en el segundo título para el mercado latinoamericano, un juego de fútbol que se llamará "Super Copa". Este título ha tenido muchos cambios desde que comenzamos a hablar de él aquí en Club Nintendo, por ejemplo: primero, se tenía pensado llamar a este juego World Wide Soccer, pero después la gente de Electro Brain decidió llamarlo "Tony Meola´s Side Kick Soccer" (versión en la que también colaboró Club Nintendo) y ahora es Super Copa.

SUPER COPA

Básicamente el juego es el mismo del que ya te habíamos hablado; la perspectiva es siempre siguiendo el balón, rotando hasta en 360° la vista de la cancha si es necesario, tal como en otros juegos que ha realizado Sculptured Software (como el NCAA Basquetball o el Stanley Cup); en Super Copa, tienes distintos modos de juego: para empezar puedes jugar en modo de exhibición, tú contra la máquina o contra un amigo, y puedes escoger a los equipos de América o del resto del mundo; otras dos opciones son las de Copa de las Américas o Super Copa; en la primera, deberás jugar en eliminación para ganar el torneo contra equipos de América exclusivamente y en el otro modo será contra equipos de todo el mundo.



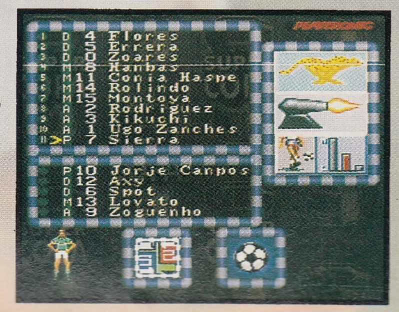


Como en muchos otros juegos de fútbol, tú podrás ejecutar jugadas típicas como tiros razos o bombeados, pases (para ejecutar un pase, deberás revisar que tu posible receptor -el que tiene un círculo sobre él- marque verde, ya que eso quiere decir que es seguro; pero si el círculo está amarillo o rojo, tu pase puede ser interceptado). Además, deberás tener cuidado cuando barras a un enemigo para quitarle el balón, ya que, si tienes mala suerte, el árbitro te puede marcar una falta y hasta puede expulsarte.





Ahora que hablando de opciones, éste juego te ofrece una gran variedad; entre las cosas que puedes cambiar, están la formación de tu escuadra para salir atacante o con un equipo muy defensivo; puedes también escoger la forma en la que quieres ejecutar los tiros de esquina, la táctica que quieres seguir para burlar a tu rival y los típicos cambios de jugadores; por cierto, en esta última opción verás que cada jugador tiene distintas cualidades y que se detallan en los cuadros que aparecen junto a los nombres; ahí podrás revisar qué tan rápido es, cuál es su potencia, capacidad del dribling y su resistencia; todo esto es importante que lo conozcas para que puedas poner a cada quién en el lugar que le corresponde.



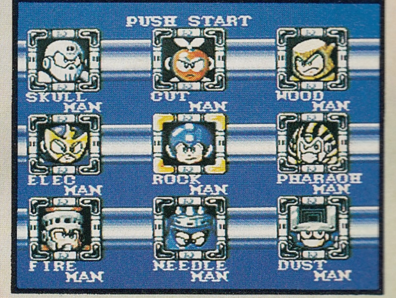
Bueno, este es otro de los juegos que estarán listos para esta temporada y, como ya habíamos dicho de él, desde la primera vez que los revisamos es un título muy bueno y sobre todo la forma en la que se desarrolla el juego hace que te adentres más. Ahora, con los cambios que se le han hecho, ha mejorado: los efectos de audio de los estadios son muy reales (tienes que oírlos) y sobre todo con la posibilidad de poder jugarlo en tu idioma te permitirá disfrutar aún más de este título.



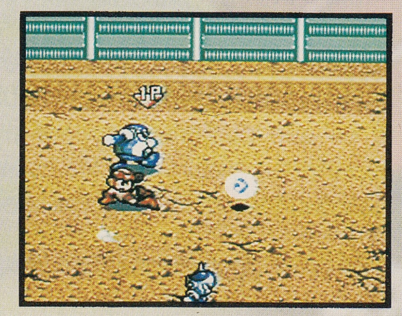


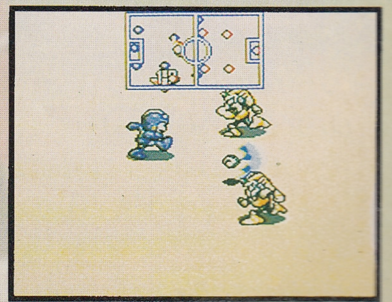
Ahora veremos un pequeño resumen de otros juegos de soccer que veremos pronto.

Quizá este juego sea el más raro de todos los que van a salir en lo que a concepto se refiere; un título que Capcom programó para marzo y, por alguna razón, se retrasó. Ahora, Mega Man se tendrá que volver a enfrentar a muchos temidos y clásicos enemigos, tales como Cut Man, Elec Man y otros más contemporáneos como Pharaoh Man y Toad Man, sólo por mencionar algunos. Cada partido en este juego se realizará en la cancha de tu rival (tu controlarás al equipo de Mega Man), donde las características del terreno in-

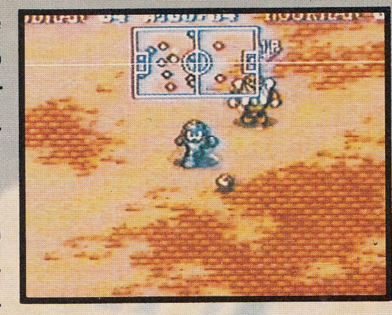


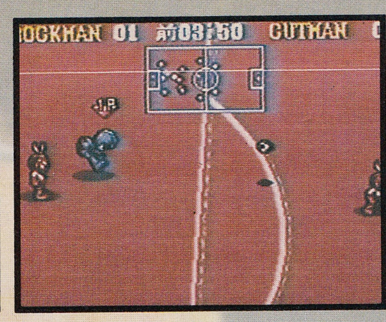






fluirán en el partido; además, algo que hace diferente a este juego es que cada enemigo pateará la bola como una especie de poder especial; así te encontrarás tiros electrificados, pases con fuego o cañonazos (en el sentido literal de la palabra) y, para continuar con el espíritu de los juegos Mega Man, cada vez que derrotes a uno de tus enemigos, tomarás su poder y, en encuentros posteriores, podrás usar estos tiros para vencer a tus rivales; este juego es simple, pero también es divertido; además de que las opciones de las que te hablamos lo hacen muy atractivo.







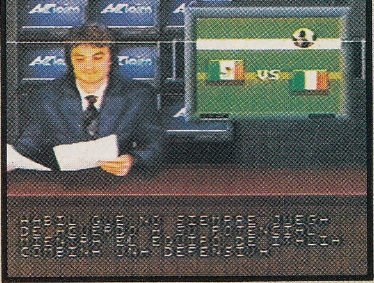




Ahora en el pasado CES de Invierno, Capcom anunció que probablemente lancen un juego con el nombre tentativo de "Capcom Shootout"; este juego es serio (nada que ver con Mega Man Soccer); la perspectiva del campo es muy parecida a la del primer Goal, inclusive la cancha también da el efecto de 3-D; de este título no hay gran cosa de qué hablar, pues no es muy seguro que Capcom lo traiga a América (lo anunciaron, pero todavía estaban estudiándolo pues no está hecho por ellos, sino por otra compañía en Japón), aparte de que, si lo traen, hay que hacerle unos pequeños cambios (los que se ven en las fotos son de equipos profesionales de Japón), sin embargo, este dato era curioso. No porque sea un juego que no se sabe si va a salir en América íbamos a dejar de mencionarlo.

CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER



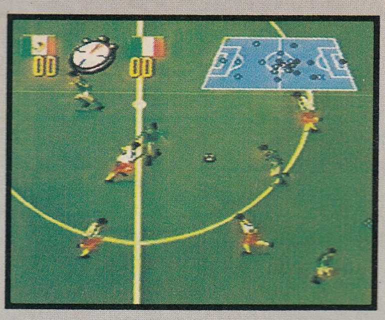


Ya se sabe que Acclaim es una compañía a la que siempre le gusta "estar a la moda" y ellos también preparan su propia versión de la Copa del Mundo; en este título tú vas a encontrar el insignificante número de 32 equipos (Aquí también le ponen un buen nivel a nuestro país); hablando de opciones, este juego ofrece casi lo mismo que los demás, ya que puedes escoger jugar torneo contra la máquina, exhibición contra un amigo o la computadora, poder marcar fueras de lugar y fouls; pero algo que se nos hizo bien interesante es que pudieras escoger el lenguaje en español, para así saber los puntos débiles de los equipos con los que vas a enfrentarte.





Este juego se desarrolla en la típica vista de lado de la cancha, los jugadores



que manejas son un poco más grandes de lo que se acostumbra en este tipo de juegos; el modo de juego es muy sencillo, ya que aquí sólo puedes hacer tiros largos, cortos o pases (y una que otra combinación), pero en sí, no hay gran ciencia al jugar Champions World Class Soccer; también, para facilitarte un poco más las cosas, podrás ver que en la esquina superior derecha de la pantalla los programadores incluyeron un diagrama del campo donde podrás observar donde están regados todos tus jugadores, así como tus rivales.



No hay duda de que este juego por su sencillez de manejo lo hace uno a elegir de entre quienes han disfrutado títulos como Goal! o Super Soccer Champ (además de que viene en español), así que si ninguno de los otros títulos te convenció, te recomendamos echarle un ojo a éste.

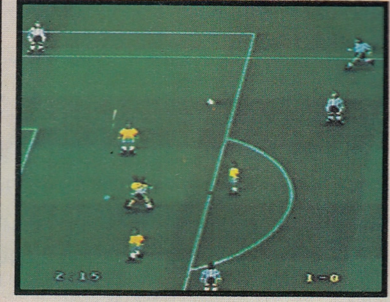
KICK OFF 3





Imagineer, para no quedarse fuera, también se encuentra trabajando en un juego de fútbol a nivel mundial de nombre Kick Off 3; en este juego, como en muchos de los otros, tambien prefirieron usar la perspectiva de lado de la cancha para desarrollarlo (y que como dato extra, al igual que el título de Acclaim, ellos no usan perspectiva de 3-D en la cancha); este título tiene la cualidad de que se desarrolla muy rápidamente como el "Road to Glory" de Atlus, pues por los constantes balonazos puedes pasar de portería a portería en menos de 5 segundos; así que de todos los juegos que van a salir y de los que estamos incluyendo en este reporte de "Soccermanía", se podría decir que este juego es el más rápido o dinámico en su modo de juego; de otras características, como número de equipos, modos de eliminación y juego, no hay muchos datos pues, como aún se encuentra bajo desarrollo, todavía no hay datos muy exactos; pero la gente de Imagineer dice que será muy bueno, esperemos.

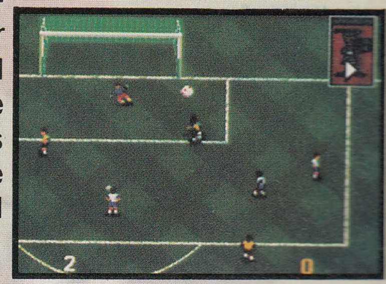




WORLD CUP U.S.A. 94



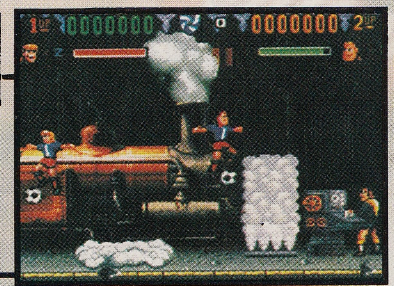
Aunque muchos de los juegos de fútbol que salieron o saldrán esta temporada es debido al furor por la Copa del Mundo, sólo uno de ellos es oficial (Hug!, eso sonó a slogan de refresco) y ése es el de U.S. Gold: "World Cup U.S.A. 94"; ahora hablemos de sus características: en este juego, tu verás que están los 24 equipos ya clasificados a la copa del mundo (no sabemos si traerá las alineaciones reales, pero los equipos



si estarán todos); podrás jugar en modo de eliminación para ganar la copa o un partido de exhibición contra un amigo y aquí también vas a poder elegir entre distintos idiomas, entre ellos español; por si fuera poco, lo podrán jugar hasta 4 personas con cualquiera de los adaptadores que ya hay; la perspectiva de este juego es de vista por arriba -son pocos los juegos de fútbol en los que se usa este modo- y aunque éste es el juego oficial, es uno de los más simples entre los que van a salir.



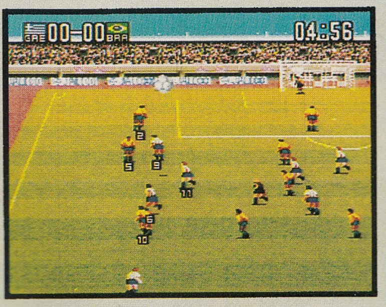
HURRICANES



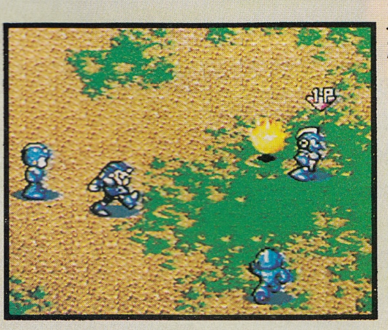
Por cierto la gente de U.S. Gold también prepara un juego de Soccer/Aventuras llamado "Hurricanes" donde el héroe es un futbolista que para atacar a sus enemigos lo hace con un balón de soccer; éste no es propiamente un juego de fútbol, pero como dato curioso en este resumen, no podía faltar.

Ahora veamos otros planes de juegos: Electronic Arts también sacará su juego de fútbol (para 4 personas) llamado "FIFA International Soccer"; algo relevante de este juego, es que tú sólo ves media pantalla de juego (en perspectiva de lado) ya que la otra mitad está ocupada por un diagrama del campo de fútbol y la posición de los jugadores. ¿Para qué?, quién sabe. Por último, dos compañías que anunciaron recientemente que trabajan en más juegos de fútbol son Hudson, en un juego que en Japón se llamará League Super Soccer y algo novedoso de este juego es que, aparte de que será para 2 jugadores, manejará dos tipos de perspectivas: "de lado" y tipo Super Goal! 2, con un ligero efecto de 3-D en ambas; Coconuts, los que hicieron el juego Road to Glory de Atlus, ya casi tienen lista la secuela de este título que, por lo poco que hemos visto no tiene mucha mejoría y por último, nos acabamos de enterar que Imagineer lanzará otro juego de fútbol parecido a Kick Off, pero en lugar de jugadores de fútbol, aquí jugarás con animales muy chistosos.

Pues bien, como ya te habíamos anticipado, son muchos los juegos de Fútbol que aparecerán estos días y, si tú pensabas comprarte alguno, seguramente será muy difícil decidir cuál de ellos es el mejor; pensando en esta situación, decidimos preguntarle a todo el equipo de Club Nintendo acerca de cuál sería para ellos el mejor juego de fútbol de los que te presentamos aquí, teniendo como resultado que los dos juegos más sobresalientes son Super Copa de ASC y Super Goal! 2 de Jaleco; quizás algo que ayudó mucho a estos dos juegos es que tienen efectos visuales que se salen de lo común y el que llamó mucho la atención, fue el Mega Man Soccer pues el concepto de hacer tiros especiales y de nulificación de adversario, le da un poco más de estrategia; ahora, que si tú estás buscando un juego serio, el Champions World Class Soccer de Acclaim puede ser una buena opción aunque, como siempre decimos, la decisión final de que juego es bueno y malo está en tus manos.









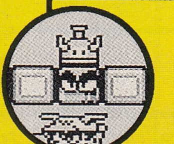


DRAGON WARIO

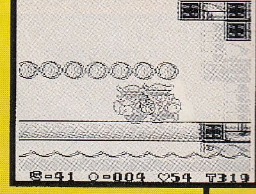


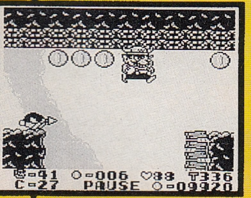
Presiona B para lanzar fuego

BULL WARIO



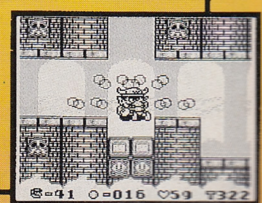
Ahora con Bull Wario el golpe con el cuerpo se incrementa (los bloques los rompes de un solo golpe).





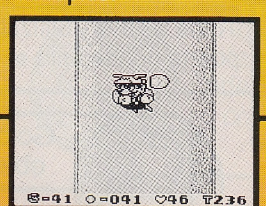
Salta y mantén presionado el control hacia arriba para pegarte al techo.

Salta y presiona el control hacia abajo para romper bloques, eliminar enemigos o hacer que los enemigos que están en la pantalla se aturdan por un momento.



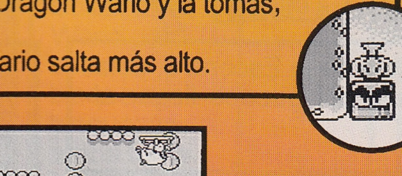
JET WARIO

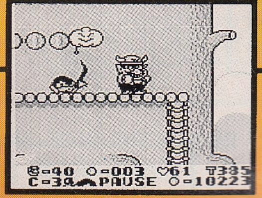
Si presionas B Wario vuela por poco tiempo. Jet Mario salta más alto y corre más rápido.

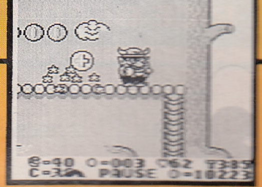


GARLIC

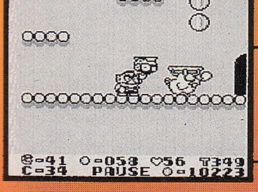
Si vas como mini Wario,tomando este implemento cambias a Wario normal, pero si vas como Wario (normal) Jet Wario o Dragon Wario y la tomas, cambias a Bull Wario.
Si presionas arriba,Wario salta más alto.

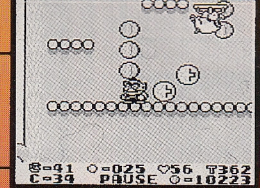




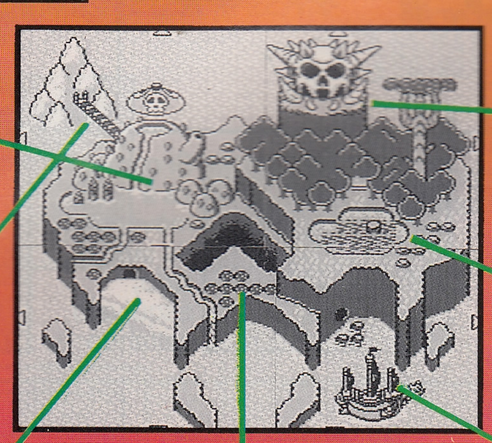


Si un enemigo elimina a uno de sus compañeros,obtienes 10 monedas



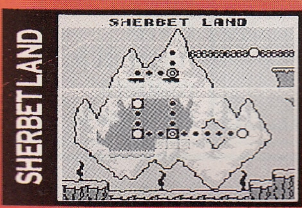


Cuando te encuentres una de las aves que se duermen,no la elimines;toma un enemigo y lánzacelo, entonces el ave se lo comerá y te dará 30 monedas. *AXY*

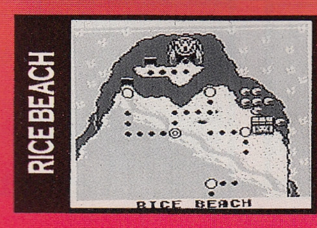




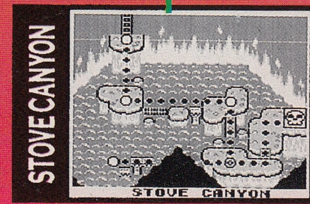
MOUNT TEAPOT



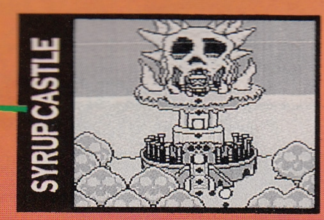
SHERBET LAND



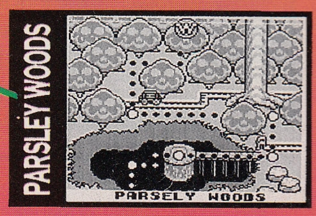
RICE BEACH



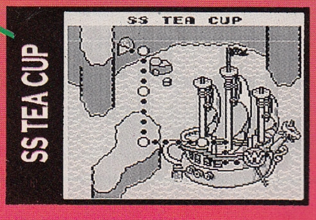
STOVE CANYON



SYRUP CASTLE



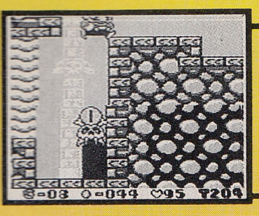
PARSLEY WOODS



SS TEA CUP

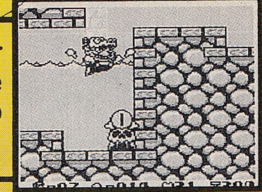
Aquí te damos la localización de cada uno de los tesoros para que acumules más dinero para tu castillo al final del juego.

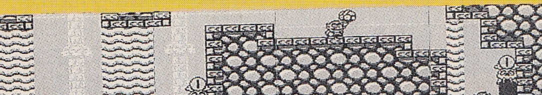
ESCENA 3

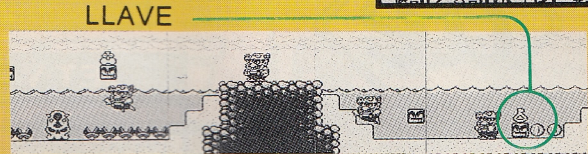


Al final de la cascada, da un gran salto para llegar arriba y así salir por la puerta que descubre el camino a la Escena 6.

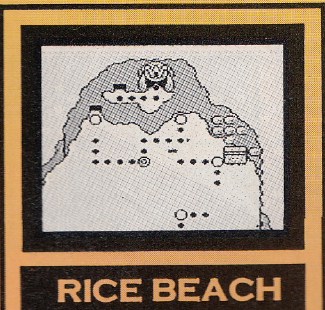
También puedes regresar después de pasar al jefe de la Escena 5 y será mucho más fácil llegar arriba.

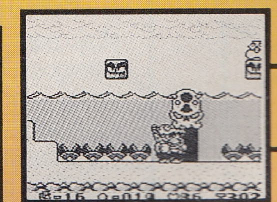




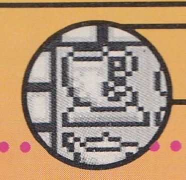


Después de pasar al jefe de la Escena 5 regresa a esta parte; ahora en lugar de arena hay agua.

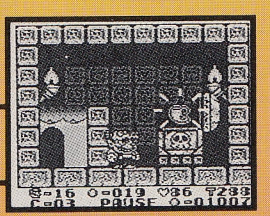




Toma la llave y utilízala para abrir una puerta donde está el cráneo.

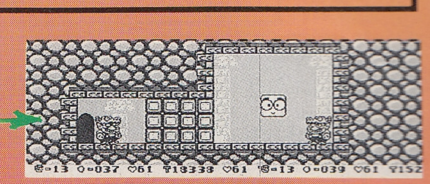


Golpea el cofre para obtener el tesoro A.

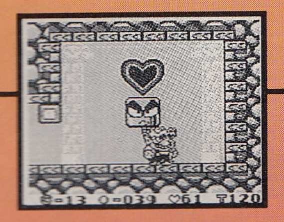


ESCENA 1

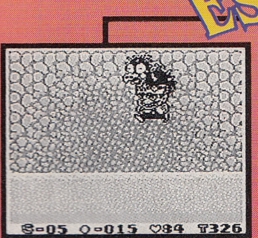
Después de pasar al jefe de la Escena 5, esta parte se llena de agua, así puedes llegar al bloque gigante.



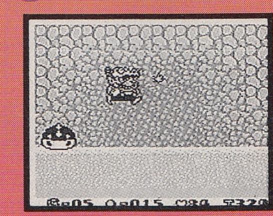
Al golpear este bloque obtienes 3 vidas.



ESCENA 5

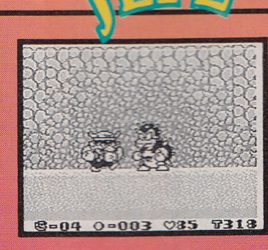


Cuando se eleve con la concha hacia arriba, salta y pégale por abajo.



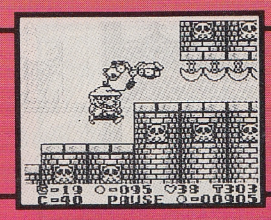
Si comienza a moverse de lado a lado, esquívalo saltando.

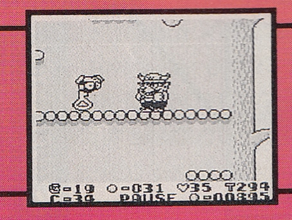
JEFE

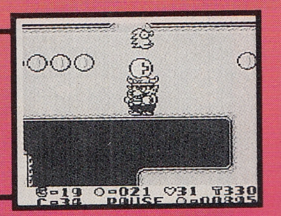


Cuando se quede quieto, corre hacia él a manera de tocarlo.

Recuerda que puedes utilizar a los enemigos aturdidos, las llaves o las monedas grandes para eliminar enemigos.

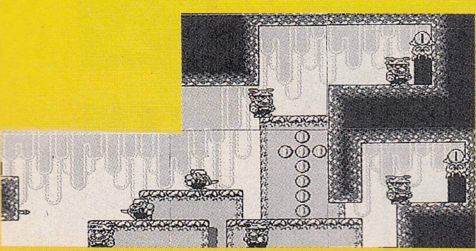




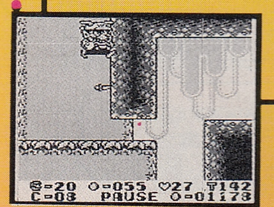


ESCENA 8



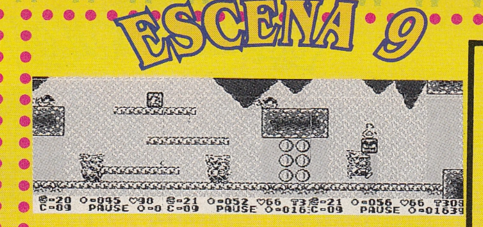


Deja que un enemigo clave un cuchillo en la pared, súbete en él y de ahí da un gran salto para llegar a la puerta de arriba, para que al salir se descubra el camino hacia Sherbet Land.

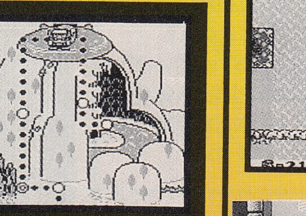




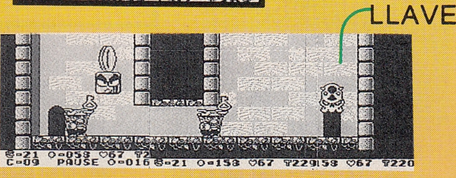
ESCENA 9

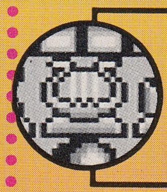


Toma la llave y regrésate; ahora rompe el bloque (para que te coloques donde estaba el bloque) y presiona el control hacia arriba para entrar por una puerta oculta.

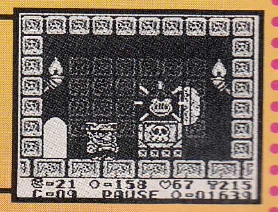


MOUNT TEAPOT

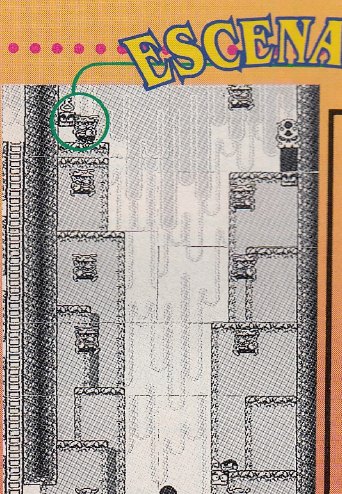




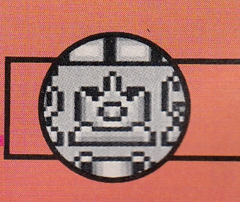
Aquí golpea el bloque para obtener 100 monedas y más adelante utiliza la llave en el cráneo para abrir la puerta que te lleva al tesoro B.

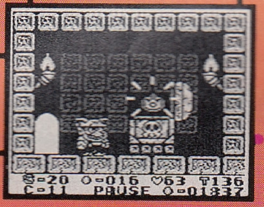


ESCENA 11



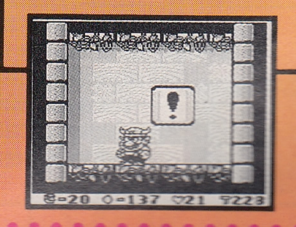
Utiliza a Jet Wario para subir de bloque en bloque; ya arriba toma la llave salta y lánzacela al cráneo para abrir la puerta que te lleva al tesoro C.

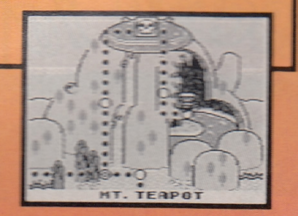




ESCENA 12

Al terminar esta escena la Escena 13 cae sobre la Escena 10.

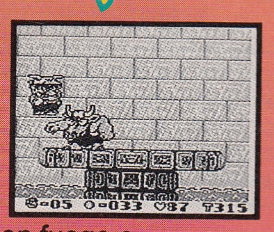


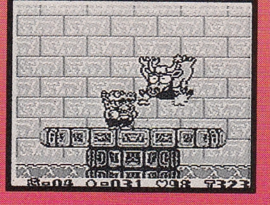


ESCENA 13

JEFE

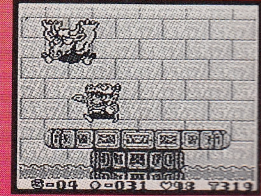
Si el jefe te lanza hacia la lava presiona el control hacia él para salvarte.



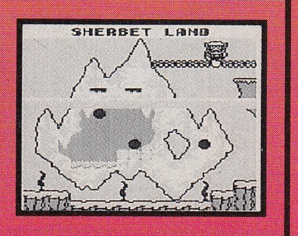


Atúrdelo con fuego o corriendo hacia él, para poder agarrar-lo.

Ahora lánzalo hacia la lava.



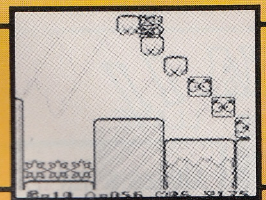
Las escenas donde hay algún tesoro flashean mientras no hayas tomado el tesoro que hay dentro.

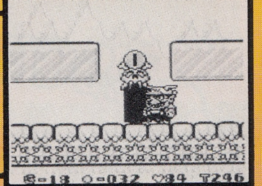


ESCENA 15

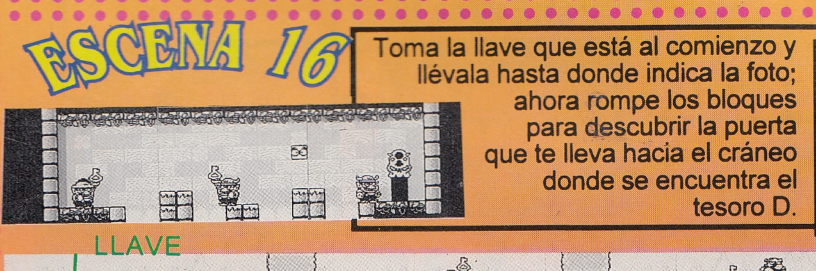
SHERBET LAND

Al final del pasillo activa el switch; regrésate y aparecen unas bases que te sirven de escalera para llegar a la puerta de arriba; así avanzas por la parte superior hasta llegar al otro switch; actívalo y regrésate al cuarto anterior para salir por la puerta que descubre el camino hacia la escena 17.

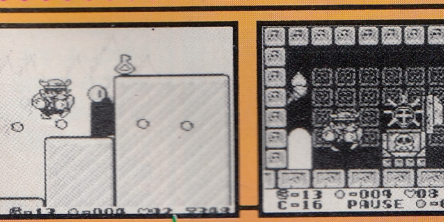


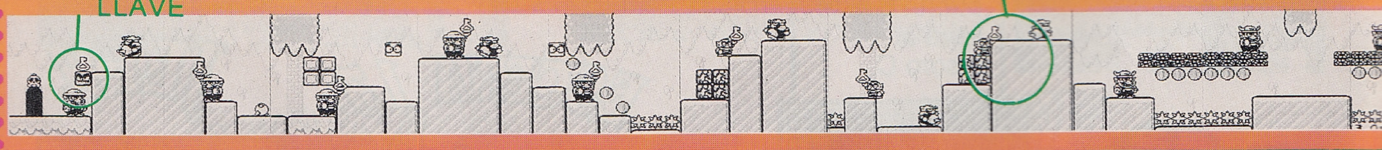


ESCENA 16

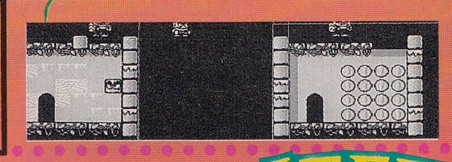


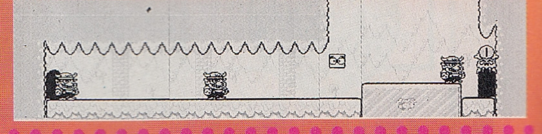
Toma la llave que está al comienzo y llévala hasta donde indica la foto; ahora rompe los bloques para descubrir la puerta que te lleva hacia el cráneo donde se encuentra el tesoro D.



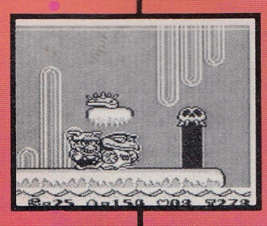


Aquí saca el bloque oculto y utilízalo para llegar a la parte superior, avanza hacia la derecha para encontrar la salida hacia la Escena 18.

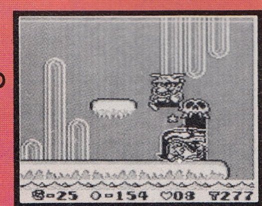




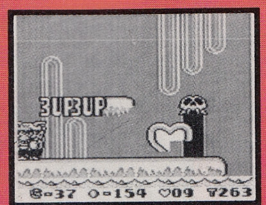
JEFE



Atácalo por atrás corriendo hacia él para quitarle el casco.



Ahora cáele encima y después súbete a la base para esperar a que el jefe salga de nuevo.



Al eliminarlo, obtienes 15 vidas; puedes regresar a esta escena para acumular más vidas.

ESCENA 17

Toma la llave y úsala en el cráneo para entrar por la puerta que te lleva al tesoro E.

ESCENA 18

LLAVE

Acciona el Switch y salte por la puerta de la izquierda, sube por la escalera y avanza hasta llegar a otro switch, acciónalo y regrésate; ahora ya puedes tomar la llave para usarla en el cráneo y así llegar al tesoro F.

ESCENA 19

Rompe los bloques que indica la foto para descubrir la puerta que te lleva a un cuarto donde obtienes 100 monedas.

ESPECIAL

TRUCOS INEDITOS

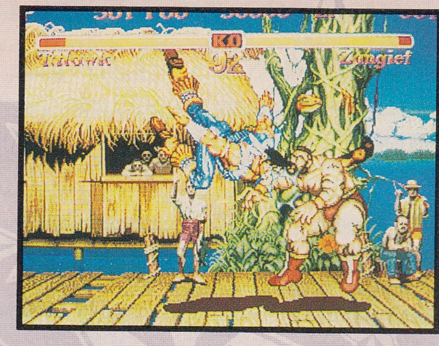
SELECCIONAMOS ALGUNOS DE LOS MEJORES TRUCOS RECIBIDOS A TRAVES DE LAS CARTAS Y CON LA AYUDA DE NUESTROS PILOTOS "MAX", "FOX" Y "ALFA", TE PRESENTAMOS ESTA EXCLUSIVA LISTA DE SECRETOS INEDITOS DE REVISTA CLUB NINTENDO.

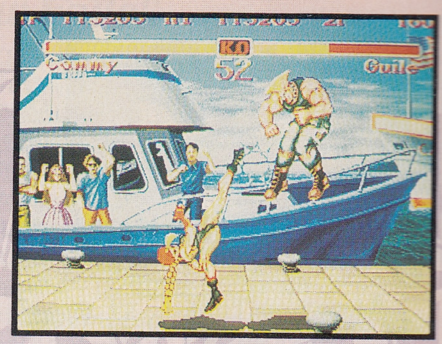
JUEGO	PARA...	TRUCOS
Q-BERT 3 (SUPER NES)	JUGAR 20 NIVELES DE PUNTAJE	• EN LA PANTALLA DE OPCIONES, PRESIONA: B, Y, Y, Y, B, Y, Y, Y, LUEGO "START".
NINJA BOY (GAME BOY)	OBTENER "CONTINUES"	• EN LA PANTALLA DE "GAME OVER", PRESIONA: "A", LUEGO "START".
ROBIN HOOD (NES)	ADELANTAR ETAPAS	• INGRESA PASSWORDS: WALL, LOCKSLEY, DUBOIS, CHASE, BOAR, MASTER, TAX.
FARIA (NES)	TENER ENERGIA Y DINERO CASI ILIMITADO	• INGRESA LA PALABRA "GaoGao", EN LUGAR DE TU NOMBRE.
SMASH T.V. (SUPER NES)	OBTENER VIDAS EXTRA	• EN LA PANTALLA DE SELECCION DE JUGADOR PRESIONA: "ABAJO", "L", "R", "ARRIBA".
DESERT STRIKE (SUPER NES)	EMPEZAR MISION CON 10 HELICOPTEROS	• INGRESA PASSWORD: B S 9 J S 2 7
LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA (S. NES)	OBTENER HAMBURGUESAS ILIMITADAS	• INGRESA PASSWORD: v x Z + + l h : @ Y n n 3 + ! $ T + K K h G : ! < + ! + X @ r
LOW G MAN (NES)	OBTENER 9 VIDAS	• INGRESA PASSWORD: "LOBB"
S. BOMBERMAN (SUPER NES)	OBTENER UN PERSONAJE DIMINUTO	• INGRESA PASSWORD: 56 56

La bola de cristal



Este mes la Bola de Cristal tiene información bastante interesante ya que hay noticias muy buenas; pero dejémonos de preámbulos y pasemos a lo que nos interesa.

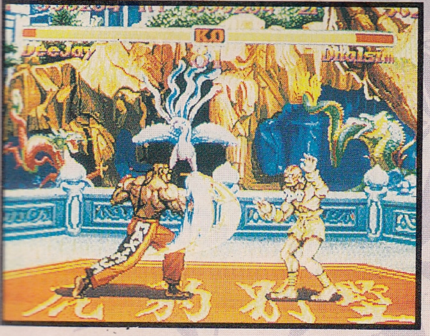




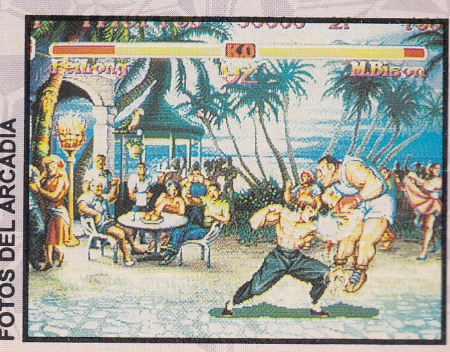


Super Street Fighter II... Ya

Bueno, pues no hubo necesidad de esperar esta salida casi 3 meses como dijimos en nuestro número pasado, ya que nos hemos enterado que Capcom esta dando los trazos finales al esperado juego Super Street Fighter II para SNES; uno de los datos que ya están confirmados acerca de este juego, es que tendrá la "miserable" cantidad de ¡32 megas! de memoria (y no creas que este será el único de la temporada que tenga esta cantidad de memoria, sigue leyendo y más adelante sabrás por qué); esta versión, según hemos oído, es un gran juego que tiene que verse para creerse: nos hemos enterado también que todas las cualidades y nuevas opciones y poderes nuevos, así como los 4 personajes, están todos; aunque aún no hay una fecha exacta para el lanzamiento de este juego, nosotros seguiremos al pendiente; seguramente el siguiente mes te tendremos mucha información más acerca de este juego, pero inciando el 2° semestre prepárate (hay que hacer memoria que sus 2 antecesores salieron en Julio de 92 y Julio 93 ¿este aparecerá en Julio '94: al parecer sí).



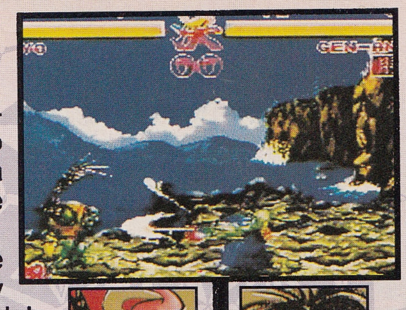
FOTOS DEL ARCADIA





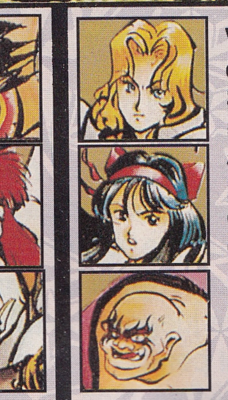
TAKARA

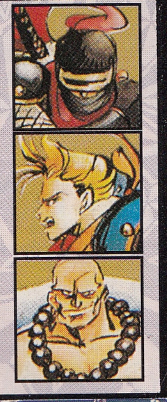
ANUNCIA SUS PLANES



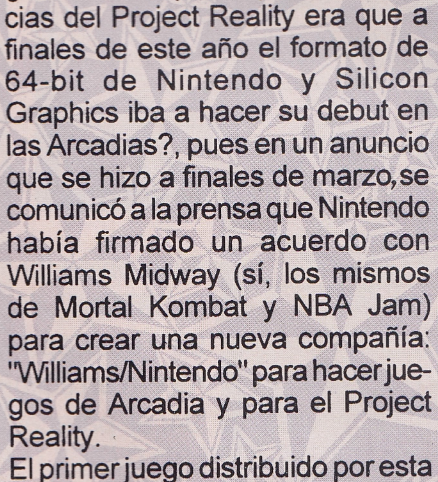
Muchas cartas nos han preguntado los juegos que lanzará Takara para el segundo semestre del 94, así que para responderles a todos,nos pusimos a investigar muy duro y he aquí sus planes:

2 juegos que se encuentran ya en su fase final de desarrollo,son King of Monsters 2 y World Heroes 2; sin embargo,hay cierta inquietud de dos juegos en especial: Fatal Fury Special y Samurai Shodown; del primero nos hemos enterado,de buena fuente, que ya hay planes para desarrollarlo y aunque aún no hay fecha,se espera que sea muy pronto;y del segundo te tenemos buenas noticias, ya que ya han empezado a trabajar en él y, aunque no es algo super seguro, nos comentaron que el juego será de 32 megas para asegurar su parecido al título de Arcadia; pero no contentos con esto, seguimos investigando y molestando gente y así pudimos obtener 4 fotos de lo que llevaban programado hasta el mes de marzo; aunque la calidad de las fotos no es lo buena que quisiéramos (el precio de la exclusividad) se notan muchos detalles importantes como el movimiento del mar en el stage; por último y como noticia curiosa, Takara también está trabajando en este juego pero en versión para Game Boy, pero es muy probable que esta versión sólo salga en Japón y no llegue a América.











El Project Reality: Más que una realidad

¿Recuerdas que las primeras noticias del Project Reality era que a finales de este año el formato de 64-bit de Nintendo y Silicon Graphics iba a hacer su debut en las Arcadias?, pues en un anuncio que se hizo a finales de marzo,se comunicó a la prensa que Nintendo había firmado un acuerdo con Williams Midway (sí, los mismos de Mortal Kombat y NBA Jam) para crear una nueva compañía: "Williams/Nintendo" para hacer juegos de Arcadia y para el Project Reality.

El primer juego distribuido por esta compañía será un título de pelea en 3-D llamado "Killer Instincts" y que será mostrado dentro del CES de Verano en el mes entrante en Chicago; este título está siendo ya desarrollado por Rare Coin-Ltd, quien ya recibió las especificaciones y actualmente ya se encuentra trabajando en él; este juego se tiene planeado que salga a finales de este 94 tal y como se había anunciado desde un principio.

Y como siempre las declaraciones, en este caso las 3 compañías involucradas, no se hicieron esperar, por ejemplo Howard Lincoln, de Nintendo dice: Williams Midway es el mejor manufacturador de arcadias en el mundo; en años pasados WMS Industries ha introducido una serie de Mega hits como Mortal Kombat y NBA Jam y ellos tienen el talento creativo y técnico para crear, desarrollar y distribuir estos juegos usando la tecnología 64 bit del Project Reality.

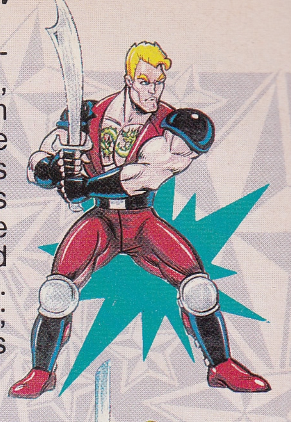
Con esta unión, estos hits de Arcadia estarán disponibles por parte de Williams/Nintendo Inc. para jugarse exclusivamente en el sistema Project Reality; este arreglo asegura que este sistema siempre tenga juegos de buena calidad; mientras tanto Neil Nicastro, presidente de WMS Industries dice: "Nuestro acuerdo con Nintendo le permite a WMS un acceso inmediato a la mejor tecnología en videojuegos en el mundo. Planeamos ya introducir un gran número de nuevos juegos de arcadia usando la nueva tecnología de 64-bit del Project Reality. Nuestra nueva unión con Nintendo nos da la oportunidad de entrar al mercado de videojuegos caseros con la ayuda de Nintendo, la mejor compañía de videojuegos caseros en el mundo". Y por último (pero no menos importante como dirían) tenemos las declaraciones de Joel Hochberg, presidente de Rare Coin-Ltd: "Es realmente simple: Project Reality representa la más poderosa tecnología de videojuegos en el mundo. Nosotros escogimos alinear nuestra compañía con esta tecnología al mismo tiempo que lo hacíamos con el poder mercadológico de Nintendo".

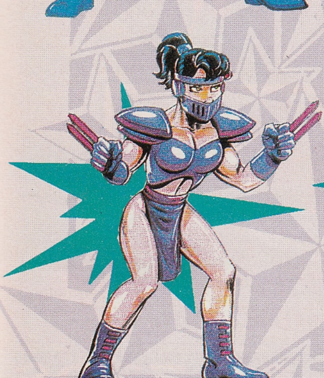
Así como te habrás dado cuenta con este reporte, ya había mucho tiempo de trabajo adelantado antes de que se anunciara al público el Project Reality.



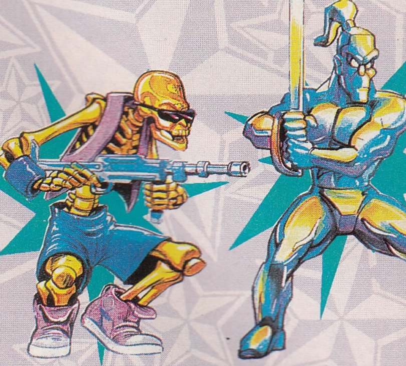
Double Dragon V "The Shadow Falls"

Tradewest recientemente acaba de anunciar que han comenzado a trabajar en el quinto juego de los hermanos Lee, éste será un título en el que los personajes están basados en los que aparecen en una serie de T.V. y, según los datos que se han dado, al parecer será un juego de pelea donde podrás elegir de entre 12 personajes con poderes y ataques distintos entre cada uno; el juego será programado con 24 megas de memoria y se tiene planeada su salida para la segunda mitad del 94; éste es tan sólo un pequeño avance de este juego. También aquí te presentamos algunos de los personajes; conforme nos vayamos enterando de más, te lo iremos comunicando.







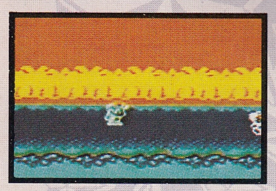


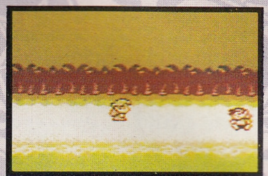
Noticias del Super Game Boy

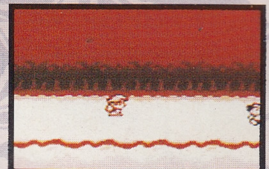
Algo ya te habíamos adelantado en la sección de Dr. Mario, pero aquí tienes una información más completa sobre el nuevo lanzamiento de Nintendo: El Super Game Boy. Como te habíamos contado, este es un adaptador que permite utilizar los cartuchos de Game Boy en la consola Super NES, además, tendrás la oportunidad de escoger diferentes tipos de marcos para la pantalla y no sólo el de Game Boy clásico que se ve en las fotos de más abajo. Si lo prefieres, podrás crearte uno con un programa tipo "Mario Paint". Para los juegos viejos tendrás un programa con el que podrás escoger distintas combinaciones en las sombras obteniendo una gran variedad de colores combinados (algunos muy locos).

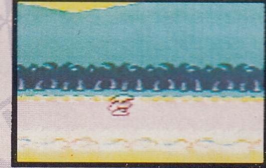


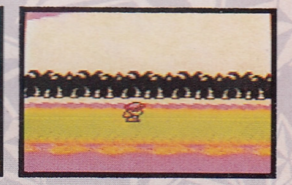
Con este panel puedes cambiar los colores de un juego de los anteriores al Super Game Boy. Observa las variaciones:





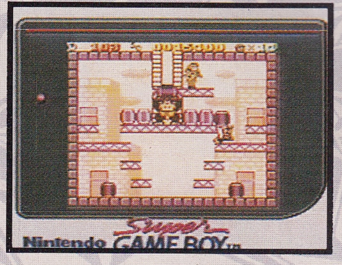


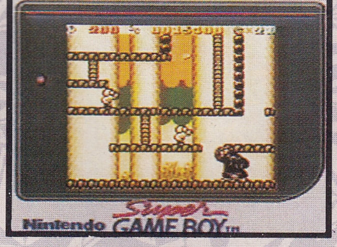


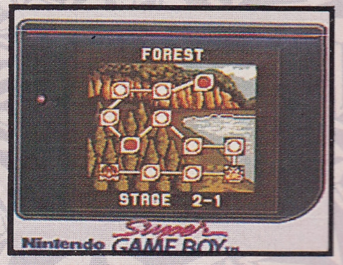


Otro punto ya confirmado es que el Super Game Boy saldrá a la venta sin el cartucho de Donkey Kong incluido. Tú decides si lo adquieres por separado (Sí te lo recomendamos)



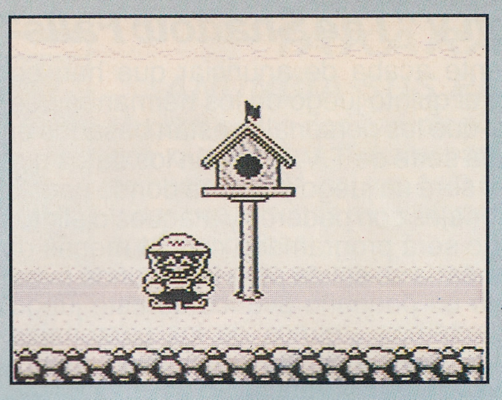




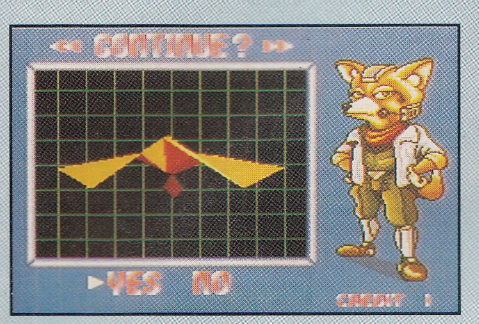


Para finalizar nos enteramos que Hudson Soft está preparando el juego Adventure Island 4 para NES pero nuestros contactos no nos supieron decir si este juego lo iban a traer a América, además ellos acaban de anunciar que sus dos próximos títulos de Game Boy (Bomberman y Bonk's Revenge) saldrán para el formato de Super Game Boy, esto es todo por este mes esperamos tenerte más noticias de interés para el siguiente número.

WARIO LAND
Para resolver este reto, describe el mejor final de este juego.





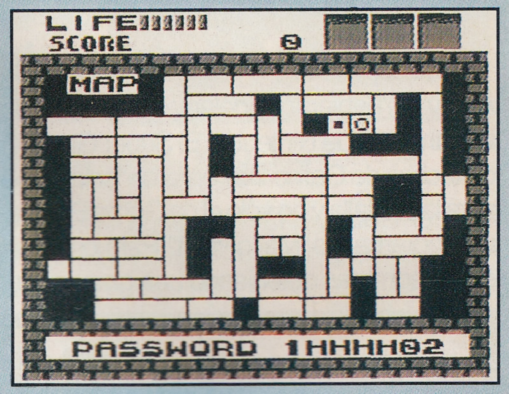


STAR FOX
Para vencer en este reto mándanos una foto con el puntaje final al terminar este juego, pero en este caso los récords más bajos serán los mejores, es decir trata de hacer el menor puntaje posible. Los récords más bajos serán publicados.

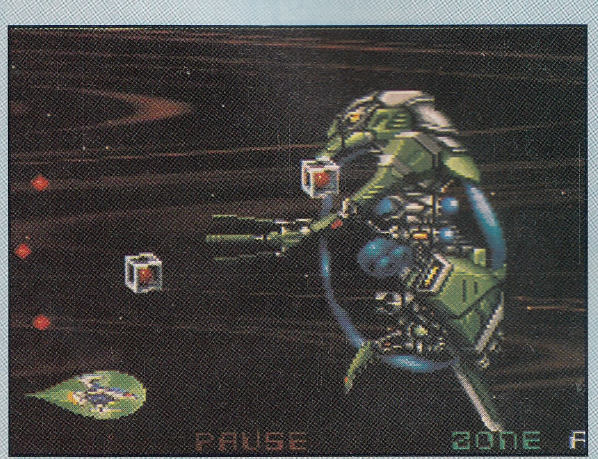
RESPUESTAS A LOS ANTERIORES RETOS

T.M.N.T. RADICAL RESCUE
Para resolverlo, tan solo tenías que mandarnos el último password pero sin haber tomado ningún corazón, o sea que sólo con las 6 líneas de energía con las que comienzas (sino, no sería reto).

Si te fijas, cada vez que tomas un corazón tan solo se modifica el penúltimo número de tu password o sea que de "Ø" cambia a "1" y de ahí cambia a "3" y de ahí a "7" y por último a "H". Si viste nuestro cuadro azul te fue más fácil responder el reto.



SEGUIMOS RECORDANDOTE QUE "LOS RETOS DE MARIO" ES SOLO UN DESAFIO PERSONAL PARA TI, POR LO CUAL, NO REGALAMOS PREMIOS POR CONTESTARLOS. ESCRIBENOS SI QUIERES VER TU NOMBRE PUBLICADO EN ESTA SECCION (SOLO SI CONTESTAS BIEN NUESTROS RETOS).



SUPER NOVA
¿Qué hay que hacer para que aparezcan los 3 cubos que se ven alrededor de la nave?

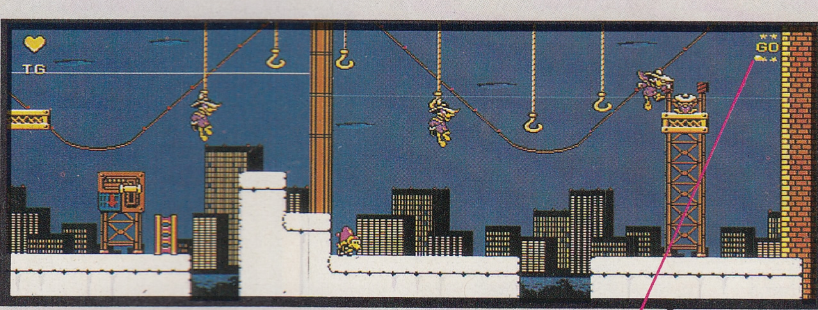
Todo lo que hay que hacer es esperar esquivando disparos. Por ejemplo con el primer jefe espera a que te dispare 73 veces e inmediatamente aparecen los cubos que giran alrededor de ti.

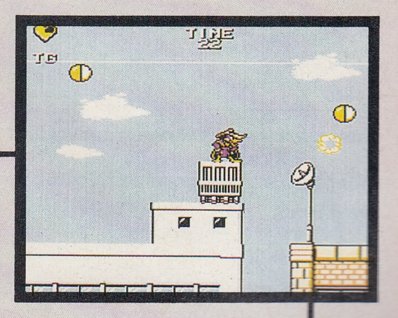


SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS



BONUS SECRETOS

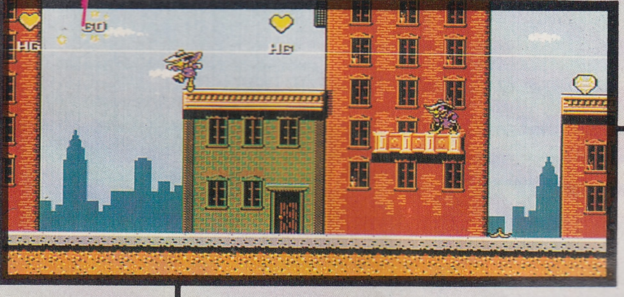


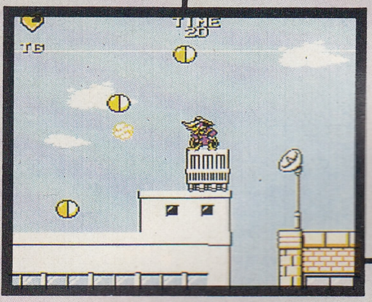


GO

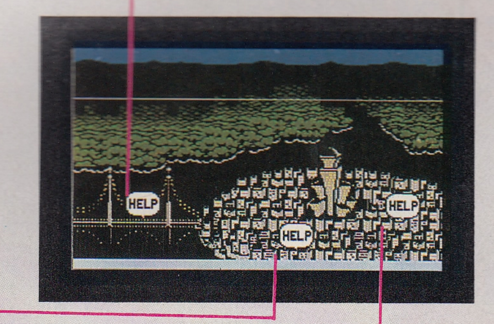
GO

Ve saltando por los ganchos hasta llegar donde está la vida; de ahí dispara donde está la palabra "GO" para que aparezca; ahora salta hacia "GO" para entrar al bonus.

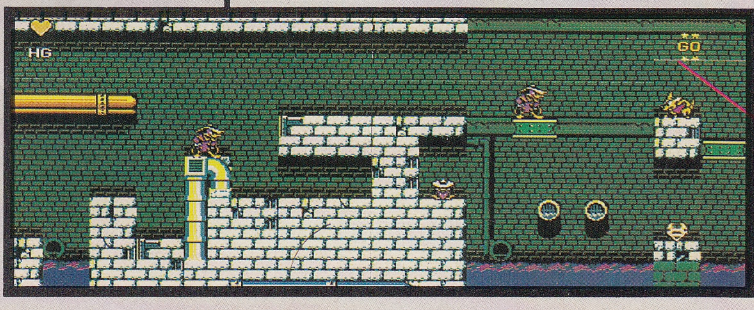




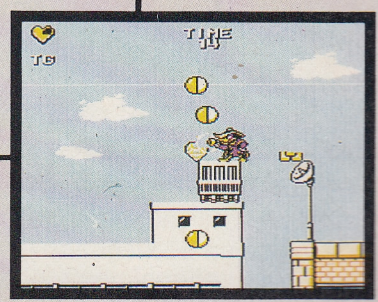
Al comenzar, avanza un poco, súbete al techo y regrésate; ahora dispara para que aparezca "GO" y salta hacia él para entrar al bonus.

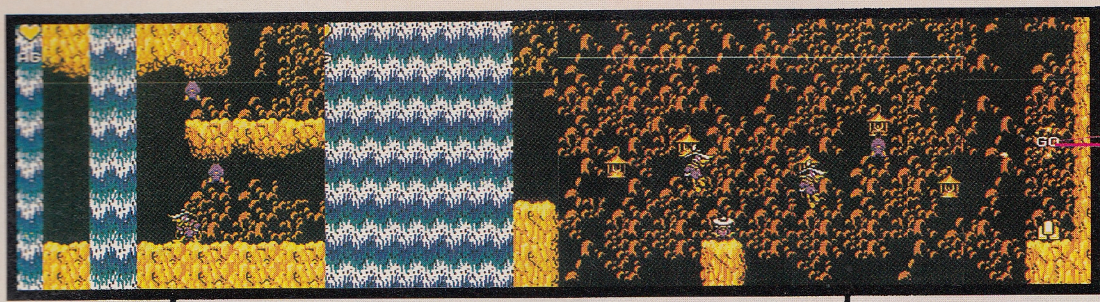


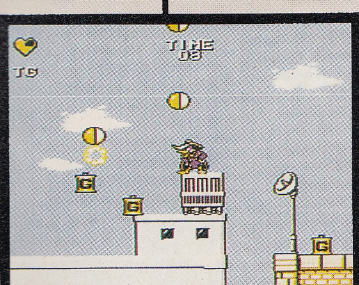
Salta y dispara para que salga "GO" y puedas entrar al bonus.



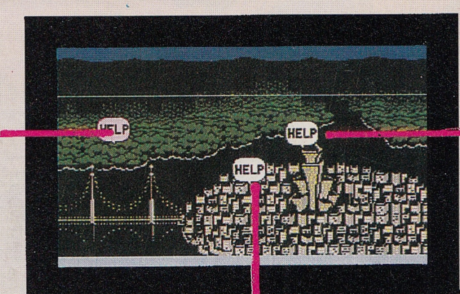




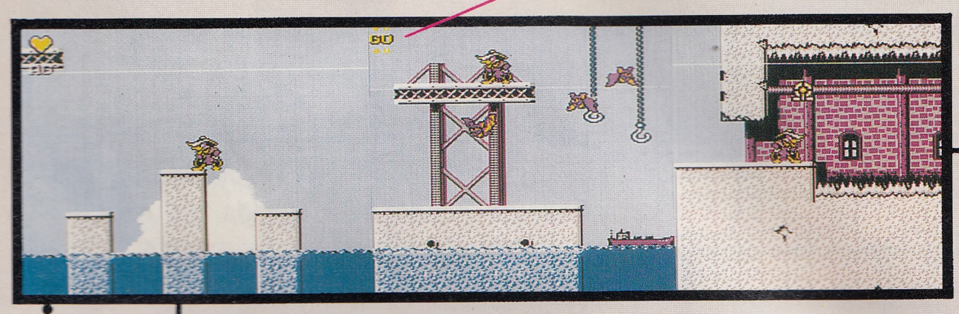
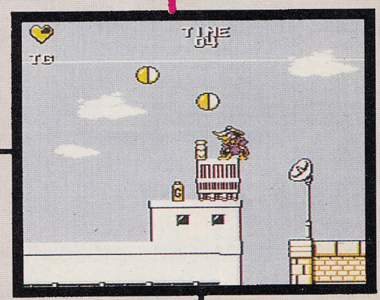


Aquí, pégate a la derecha y salta para entrar por la cascada y llegar a la orilla derecha donde está el bonus.





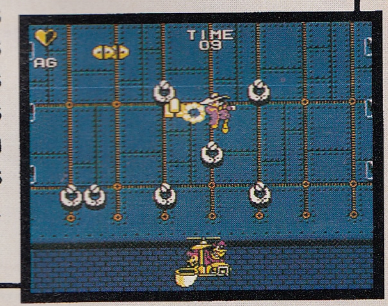



Súbete en los ganchos para llegar a la base y de ahí disparar para que aparezca "GO" y entres al bonus.

Al ir avanzando en esta parte salta y dispara para que salga "GO" y entres a un bonus diferente.

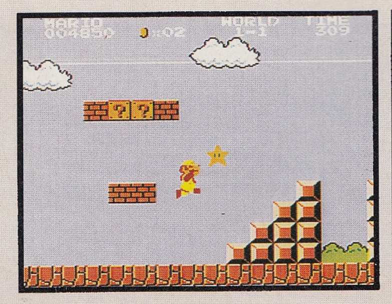
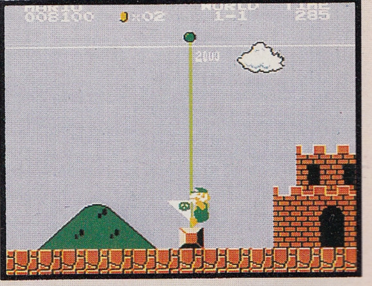
GO

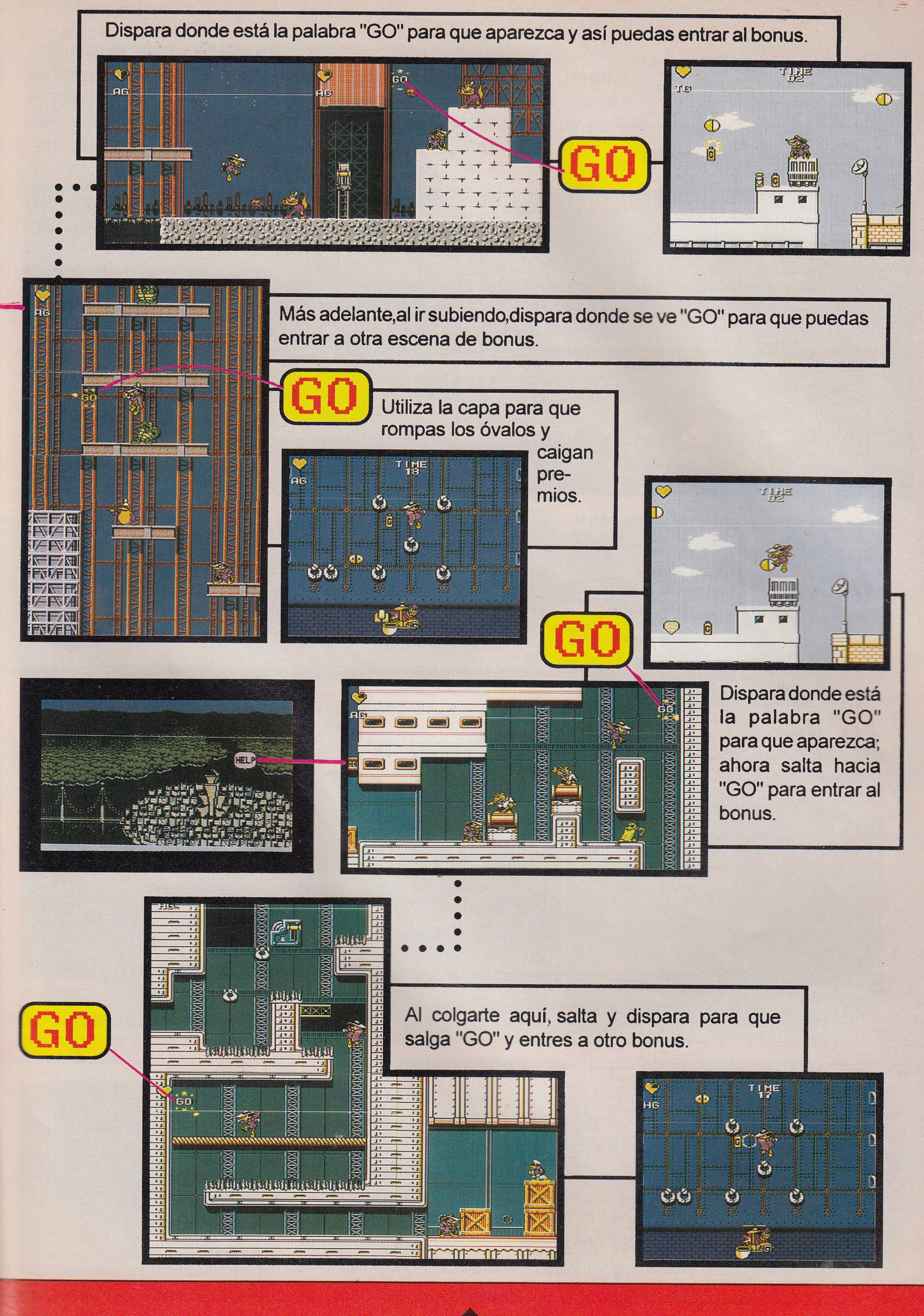
Aquí, salta presionando el control hacia arriba para que, con tu capa, obtengas premios de los óvalos que salen de los lados.





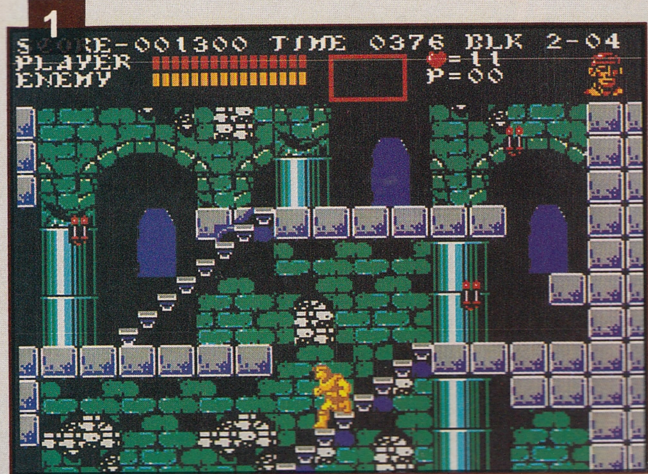
En la escena 1-1, saca la estrella pero no la tomes; síguela hasta que rebote en las escaleras, entonces tómala y avanza rápido hasta terminar la escena. Si lo ejecutaste bien, terminas la escena con poder de estrella; esto causa que el juego se confunda y se siga escuchando la música que ahí normalmente no tiene que oírse.

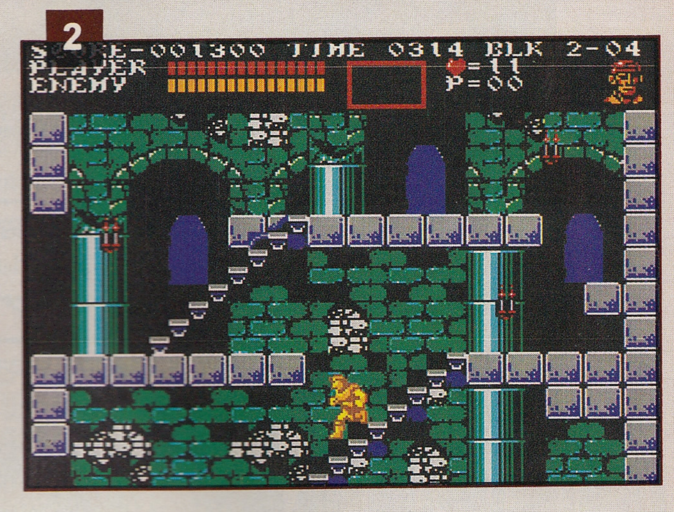



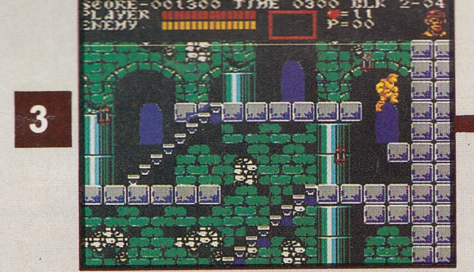

Dispara donde está la palabra "GO" para que aparezca y así puedas entrar al bonus.
GO
Más adelante, al ir subiendo, dispara donde se ve "GO" para que puedas entrar a otra escena de bonus.
GO
Utiliza la capa para que rompas los óvalos y caigan premios.
TIME
GO
Dispara donde está la palabra "GO" para que aparezca; ahora salta hacia "GO" para entrar al bonus.
HELP
GO
Al colgarte aquí, salta y dispara para que salga "GO" y entres a otro bonus.
TIME



Colócate donde indica la foto 1 y comienza a subir y bajar la escalera, de tal manera que el scroll se mueva y se detenga; repite esto varias veces, así el personaje se desalinea con respecto a la escalera como se ve en la segunda foto. Ya que logres esto, comienza a subir para llegar a una zona llena de gráficos sin orden alguno .

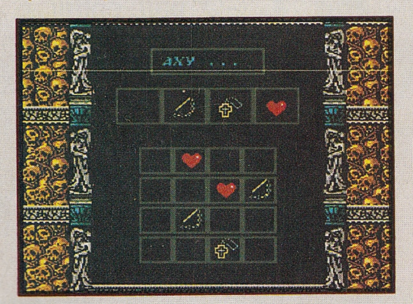




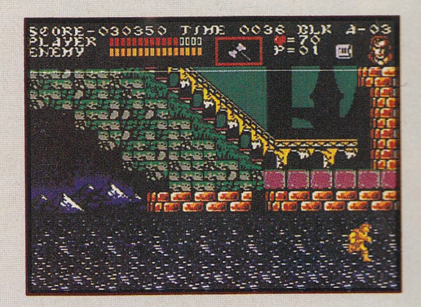


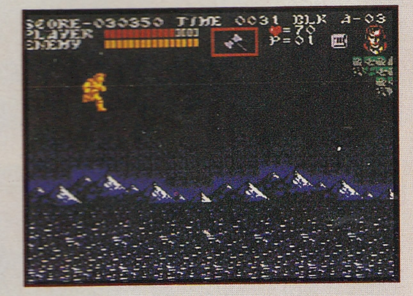


Aquí está el password para que lo pruebes rápidamente.



Esto lo puedes intentar en cualquier otro lugar donde estés en una situación similar.

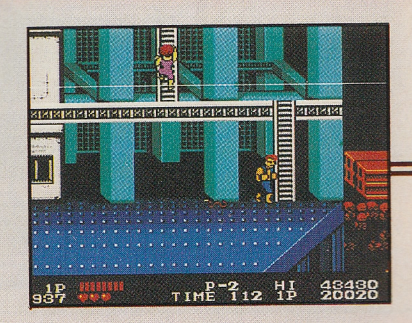




VLADIMIR MACIEL MENDOZA



En la misión 2, antes de subir al edificio, te enfrentarás a un grupo de lindas; a una de ellas le tirarás el látigo, pero no lo tomes hasta que hayas derrotado a la última; si lo hiciste correctamente el látigo se habrá cambiado por arte de magia en un bat que podrás usar en contra del enemigo del nivel para vencerlo más rápido y sin problemas.



WORLD HEROES™

Este es un truco no muy útil pero interesante del juego; para poder pelear contra tu mismo personaje pero controlado por la máquina, debes seguir estos sencillos pasos:

1.- Escoge al jugador con el que quieras hacer el truco (en este caso es Hanzo) y al llegar al peleador que está después del segundo bonus round debes dejar que te gane.

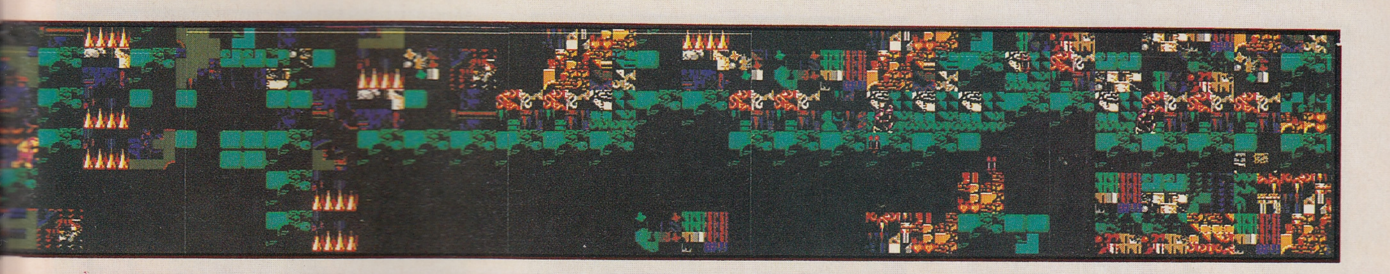
2.- Ahora continúa tu juego con el peleador que te ganó y repite la operación (déjate ganar).

3.-Continua de nuevo con el jugador del truco (Hanzo) y ¡listo!; ahora sólo nos resta esperar que no te confundas y que puedas derrotar a la máquina en un match más que parejo.



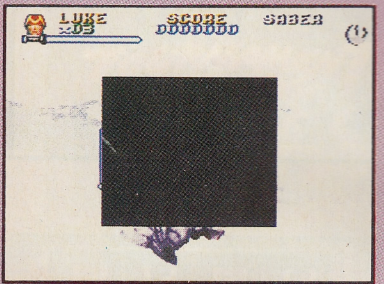




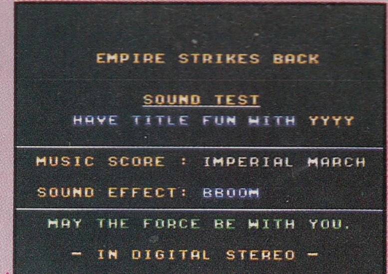


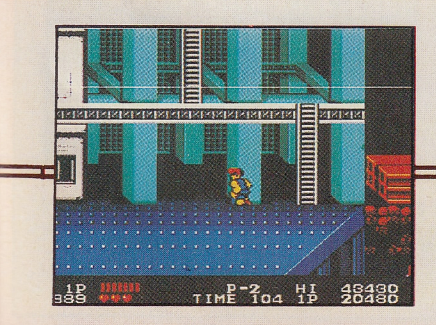


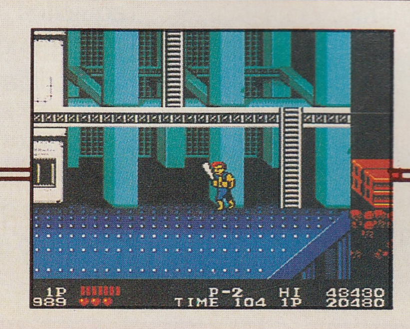
El método para poder obtener el Sound Test en Super Empire Strikes Back es éste: cuando te encuentres jugando,presiona y mantén los botones A,B,X e Y más el control hacia Abajo; entonces presiona Start para tener acceso al Sound Test; también,como en la primera versión,intenta entrar y salir varias veces de esta pantalla para obtener algunas interesantes claves.

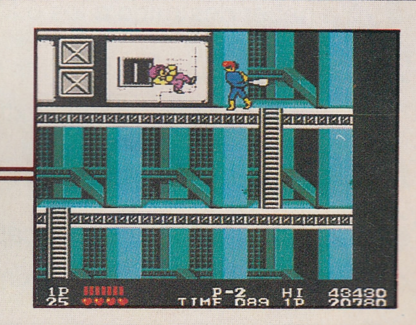


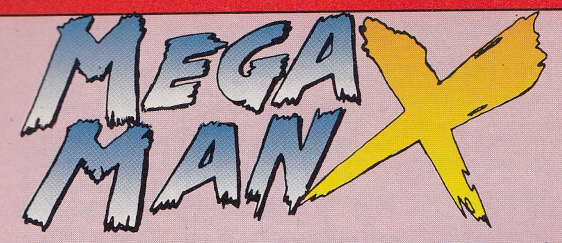




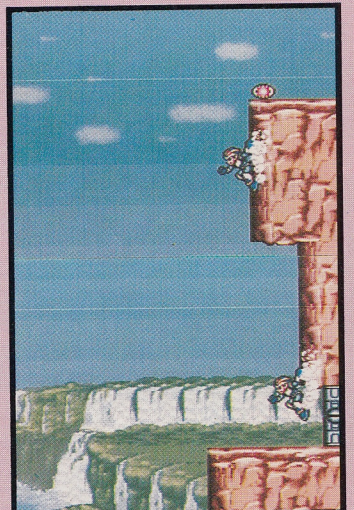




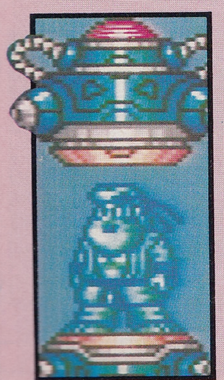


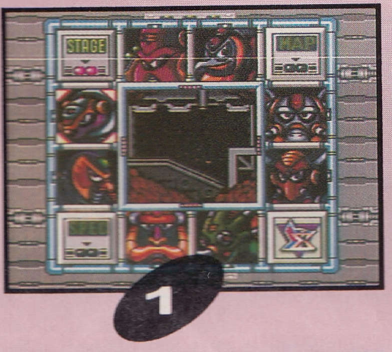


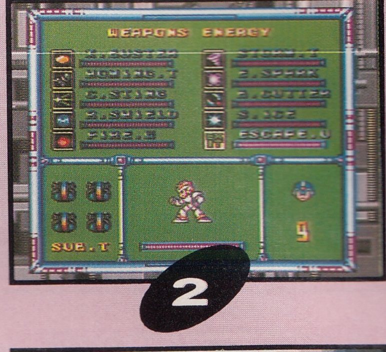
No sólo las 4 partes de la armadura son las modificaciones que el Dr. Light puede dar a Mega Man; también hay un obsequio especial que te puede ser de mucha ayuda:

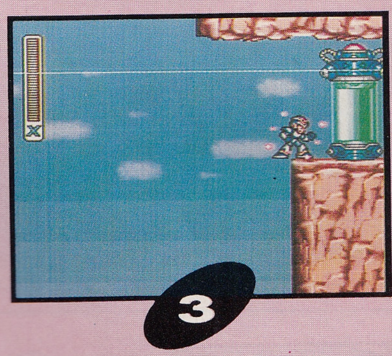


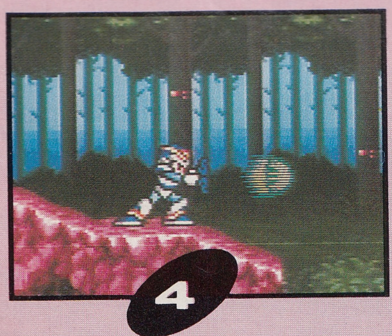
Una vez que hayas acabado con los 8 Mavericks, regresa a la escena de Armored Armadillo (1), recórrela y, al llegar a la puerta del jefe, sube a la plataforma que indica el pequeño mapa; sube ahí y toma la cápsula de energía que aparece (debes llegar con tu energía completa); una vez que la hayas tomado, usa el dispositivo de "escape" (2) y repite esta operación 5 veces; si lo hiciste correctamente, la quinta vez que llegues al punto señalado aparecerá una cápsula igual a las que el Dr. Light escondió con piezas de la armadura (3). Allí verás aparecer al doctor en un traje de Ryu y te dará una nueva habilidad: la de poder arrojar "Ha-do-ken" (4); el Ha-do-ken de Mega Man es muy poderoso y capaz de destruir a un jefe ¡aún a Sigma con uno sólo de ellos! (5 y 6) (los Ha-do-ken los lanzas siguiendo la clásica secuencia de Abajo, Diagonal Derecha Abajo, Derecha + disparo), pero para poder lanzar este poder, es requisito indispensable el de tener la energía al máximo.

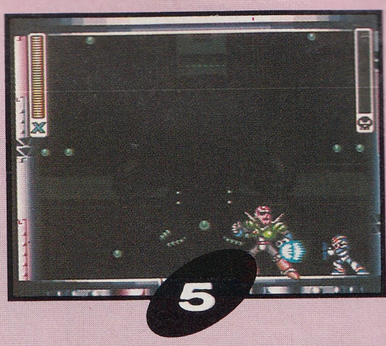


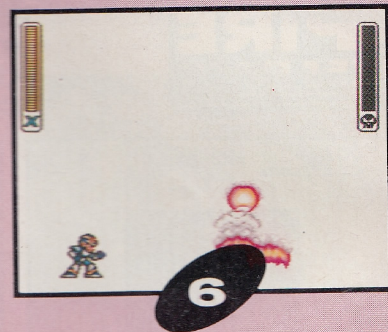












Es importante recordar que hay 3 requisitos indispensables a seguir para poder obtener el Ha-do-ken y que son:

1.- Ya haber destruído a los 8 Mavericks.

2.- Tener absolutamente todos los items:

- 4 tanques de energía extra
- 8 corazones de energía
- 4 piezas de armadura

3.- Siempre que tomes la cápsula de energía, debes llegar con la tuya al máximo.

Aquí te damos el password con los dos primeros requisitos, el último depende de tu habilidad.



PD. El poder sólo funciona hasta que apagues o le des reset al juego y no te lo guarda en el password.

T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS (SNES)

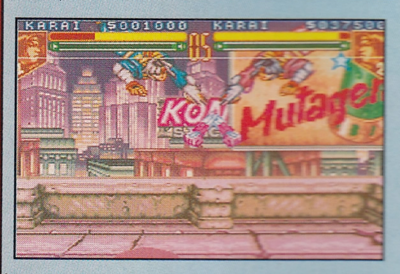
Probablemente en tu Super NES no salió el súpertruco de T.M.N.T. Tournament Fighters que publicamos anteriormente; nosotros nos dimos cuenta que en algunos Super Nintendos es muy difícil lograrlo, así que, como sabíamos que sí existían las claves, (ya que esta rareza de truco daba 5 códigos) nos dimos la tarea de investigar por todos los medios posibles estos 4 códigos faltantes (pues el de velocidad ya te lo habíamos pasado) y con la buena noticia de que aquí están:

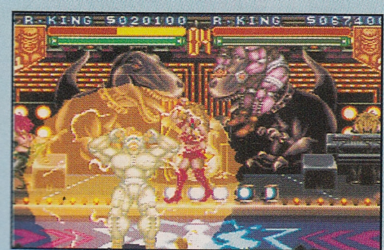
SELECCION DE JEFES

Tú puedes elegir a Karai y a Rat King como peleadores en VS Battle presionando en el control 2 cuando aparezca la pantalla de titulo:
X, ARRIBA, Y, IZQUIERDA, B, ABAJO, A, DERECHA, X, ARRIBA.









SELECCION DE HASTA 10 CREDITOS

En el control 2, cuando esté la pantalla de título presiona:
B, B, B, A, A, A, X, X, X, X, X, X, X.

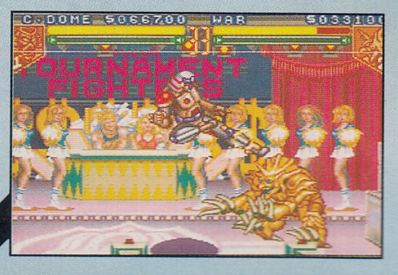


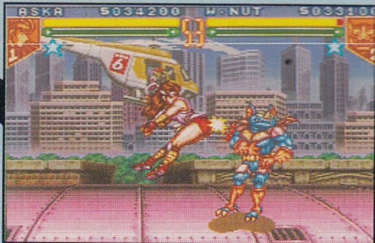
SELECCION DE STAGES OCULTOS

Tú puedes elegir los stages de los jefes en VS Battle si presionas en el control 2 cuando aparece la pantalla de título: L, R, L, R, L, R, A.



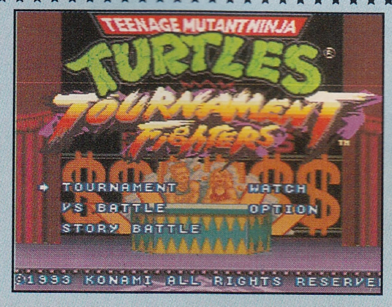


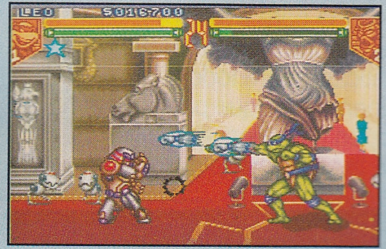




LINEA DE ENERGIA EN STORY MODE

Para poder realizar el ataque super especial también en el Story mode, presiona en el control 2 la siguiente secuencia en la pantalla de título:
ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, X, Y, B, A, X, Y, B, A, X.





ESTE MES

SOUND FANTASY (SNES)

Sound Fantasy es un gran modo de jugar y divertirse con la música. Sound Fanatasy tiene 5 distintos juegos con los que puedes crear sonidos raros, divertidos o en algunos casos, crear y componer tus propias melodías; entre algunos de los juegos tenemos una especie de Breakout donde cada pieza que destruyas genera un sonido; podrás controlar también un pequeño bicho que salta sobre tambores o hacer algunos dibujos que tienen sonido; en fin, un título muy divertido especialmente para los más pequeños o aquellos con alma de niño.

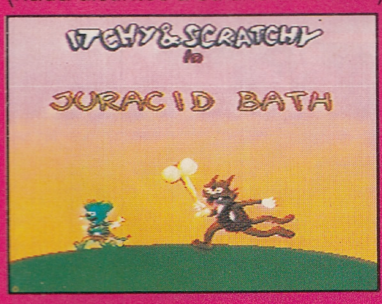




NINTENDO

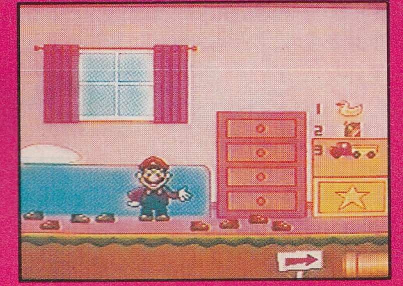
ITCHY & SCRATCHY (SNES)

Los personajes de caricatura famosos en los Simpsons ahora tienen un juego de ellos mismo; aquí las reglas son sencillas: el primero que acabe con su rival es el ganador (nada distintos a su show de T.V.) Para hacerlo, cuentas con muchas armas como cuchillos, granadas y bombas sólo por mencionar algunas; así que prepárate a enfrentarte a toda clase de extraños peligros sólo por el placer de deshacerte de tu enemigo. **ACCLAIM**



MARIO'S FUN WITH NUMBERS (SNES)

Mindscape presenta este mes otro de sus juegos de "Edutaiment" donde la estrella es el popular Mario; este juego tiene varias opciones, por ejemplo puedes jugar a adivinar números secretos mediante sumas, restas o multiplicaciones, además de otros interesantes juegos; este título es muy recomendable para niños de nivel de primaria para ayudarlos a aprender matemáticas, sobre todo si tienen papás que participen con ellos; este juego será compatible con el mouse del SNES.



MIDSCAPE

ACERCATE A:

SUPER COPA (SNES)

Este título es el segundo juego que se lanza en exclusiva para el mercado látino y uno de los más realistas que se pueden encontrar en el mercado gracias a los efectos de escala y rotación del SNES; en este título podrás escoger distintos modos de juego, ya sea enfrentarte a un amigo, contra la computadora en Copa de las Américas o al Mundial o simplemente un partido de exhibición; escoge a uno de los 24 equipos a nivel internacional y salta a la cancha a



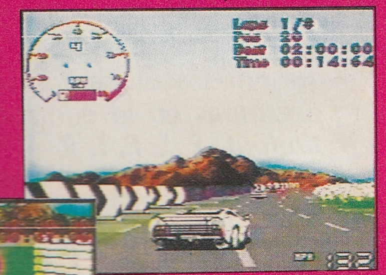


Este juego le gustará tanto a los que sean fanáticos del fútbol como a los que no lo sean.

ASC

JAGUAR (SNES)

En Jaguar tú entras al fascinante mundo de las carreras de autos: forma un equipo de gente de pits e ingenieros y compite contra otros equipos para buscar un lugar en la clasificación mundial, además de dinero para comprar toda clase de implementos para tu vehículo. Este título lo podrás jugar ya sea en modo de competencia a nivel mundial o en match de 2 jugadores con la pantalla dividida; altamente recomendado para los fans del automovilismo.





JVC

Este mes también llegale a: SLAM MASTERS (Capcom), SUZUKA 8 HOURS (Namco) para SNES; MARIO'S TIME MACHINE (Software Tolworks) para NES y TAZ-MANIA (Sunsoft) para GAME BOY.



INFORMACION SUPERNESESARIA

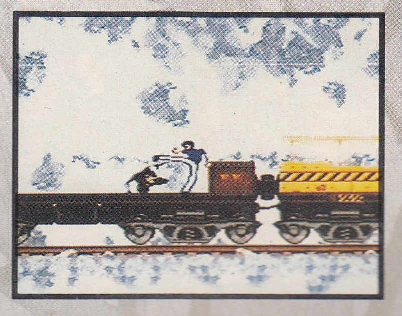
SPORT ACCOLADE ™

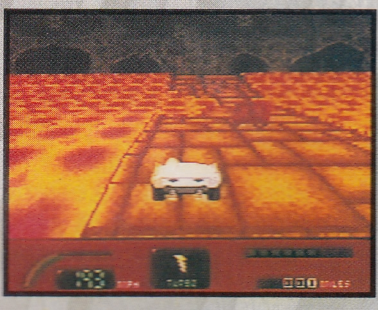
Accolade se prepara a lanzar 3 títulos para esta temporada y de los que te vamos hablar aquí; el primero de ellos está basado en una vieja caricatura que se volvió a poner de moda en los Estados Unidos.



IN MY MOST DANGEROUS ADVENTURES

Speed (o Meteoro,como lo deben conocer tus papás) es un corredor de autos que debe competir contra todo tipo de corredores alrededor del mundo; cada uno de estos corredores tiene como consigna ganarle a Speed cueste lo que cueste,así que cometerán toda clase de trampas y artimañas para detenerlo; pero él,para poder salir bien librado de estas situaciones,tiene su coche: "Mach V",que es un auto con los últimos avances en tecnología (bueno, lo que la gente de hace 20 años pensaba que era lo último en tecnología).

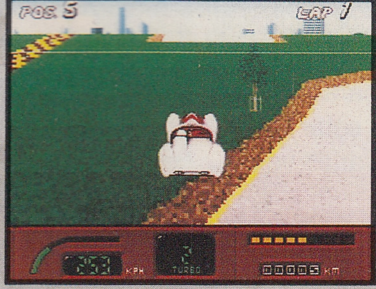




Fácilmente se podría pensar que Speed Racer es un buen pretexto para hacer un juego de carreras,pero no conformes con eso,la gente de Accolade decidió también incluirle escenas de aventuras para evitar que el juego se hiciera monótono; en cada carrera deberás avanzar la distancia que te indican al principio y en las escenas de aventura debes luchar cuerpo a cuerpo con tus enemigos con diversos fines.

Todas las carreras y misiones de Speed se desarrollan en distintas partes del mundo;aquí te damos un pequeño avance de las primeras 5.



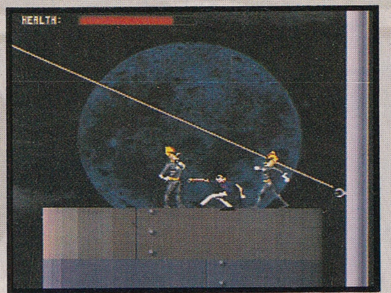


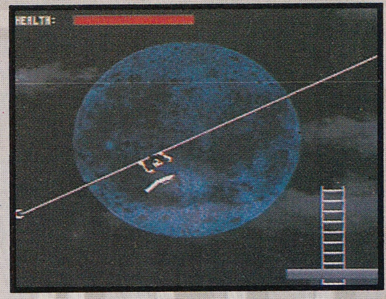


En esta carrera deberás competir contra un equipo llamado "Gang of Assassins"; no te dejes impresionar por su nombre,pues no son rivales muy difíciles, inclusive si buscas bien en algunos lugares de la pista podrás hallar atajos que además de ahorrarte camino encontrarás algunos turbos; ahí no pongas oídos sordos a los consejos que te dan antes de comenzar la carrera y para los pits cuando tu Mach V esté muy golpeado.

NIGHTBOAT TO CAIRO

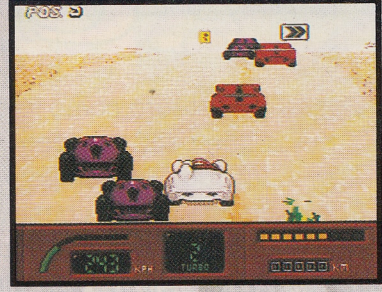
Camino a El Cairo donde se efectuará otra carrera, unos extraños sujetos aparecerán en el barco donde es transportado el Mach V con órdenes de deshacerse de tu vehículo a como dé lugar, así que debes luchar para protegerlo; en esta escena lo único que debes hacer es vencer a todos los miembros del equipo acrobático que se encuentran en el barco y además localizar dónde escondieron el Mach V; aquí lo más difícil es buscar el camino, pero si te cuelgas de las cuerdas correctas no tendrás tanto problema, ¡ah! y ten cuidado de no caer de grandes alturas pues puedes perder una vida.

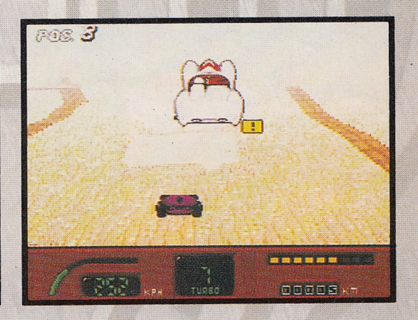




THE SAHARA CHALLENGE

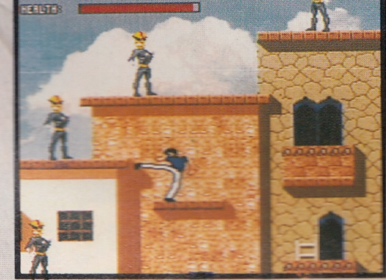
En esta pista te enfrentarás a unos enemigos más sucios que los Assassins y, por si fuera eso poco, la pista es mucho más angosta y como se corre en el desierto, hay zonas donde es difícil distinguir entre la pista y las orillas; además debes estar muy atento, pues hay lugares donde deberás saltar para no ser frenado por la arena o pequeños oasis.

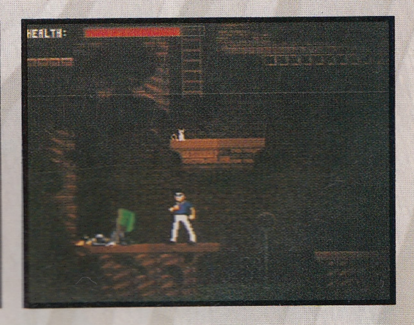




THE STREETS OF CAIRO

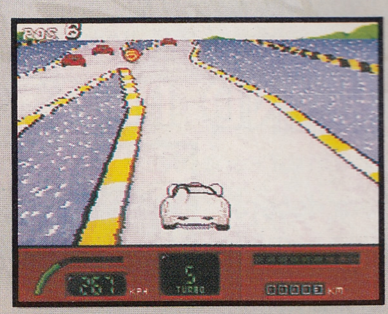
Spridle, el hermano de Speed y su mascota Chim Chim, han sido secuestrados en el Cairo por miembros de el equipo acrobático, así que Speed decide buscarlos por toda la ciudad; y cuando decimos toda, estamos hablando de las calles, los edificios y también las alcantarillas; ahí debes cuidarte de toda clase de enemigos, pues hasta Cobras encontrarás.





MYSTHICAL ISLAND TOUR

En esta pista correrás contra Melange, un robot programado para vencer a Speed; aquí verás que una de las características importantes es que la pista está completamente rodeada por agua y si te sales, el Mach V realmente perderá velocidad y los rivales te sacarán mucha ventaja; aquí también procura estar atento porque debes saltar varias veces.





Aunque el concepto de juntar un juego de carreras con uno de aventuras, es muy interesante, es muy difícil dar una opinión de un juego que aún está bajo desarrollo; sólo esperamos que entre muchas de las cosas que deben arreglar pongan mucho énfasis en el efecto de escala de las pistas.

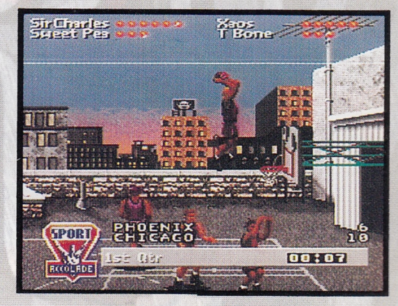
BARKLEY SHUT UP AND JAM!

Unete a Barkley y a los mejores jugadores de Basketball no profesional en un torneo en búsqueda del equipo campeón de basketball callejero; tú tienes la oportunidad de ayudarlos,pero déjanos decirte que no será fácil, pues en estos partidos no hay reglas, ni árbitros y en su lugar hay todo tipo de jugadas sucias que no están prohibidos, así que cállate y a jugar.

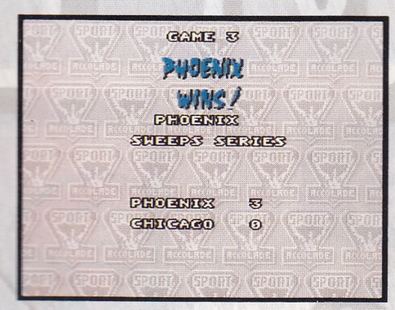
Accolade,dentro de su línea de juegos deportivos, presenta este título de Basketball donde el héroe es Charles "Gorilla" Barkley. Shut Up and Jam, es, para decirlo en pocas palabras,la versión de Accolade para NBA Jam, ya que todos los aspectos en lo que al modo de juego como clavadas, pases y empujones para robar la bola los encuentras en este juego; aunque no creas que todo es igual, ya que Shut Up and Jam tiene varias opciones que son:



Esta opción sólo sirve para jugar un solo encuentro, ya sea entre un jugador vs. computer, 2 player versus y, si tienes tu multitap, también pueden jugar 3 ó 4 personas al mismo tiempo; aquí no obtienes password ya que es un juego sencillo.









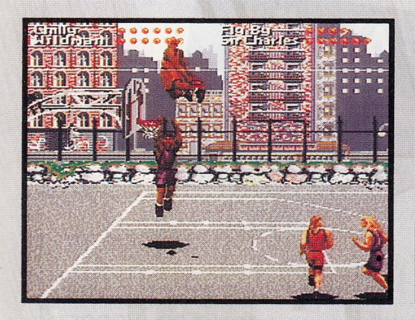
Forma tu equipo con 2 de los 16 jugadores que tienes diponibles y enfréntate a otro equipo formado al azar por la máquina para ver quién es el primero que gana 3 de 5 juegos (ó 4 de 7, según escojas en la pantalla de opciones); en esta opción,podrás obtener password aunque,si eres muy bueno, sólo podrás obtener 2 ó 3 passwords dependiendo del número de partidos,ya que esta es la opción más corta (derrotando a tu rival habrás acabado el juego).

GAME TOURNAMENT

Aquí ya no escoges jugadores; en esta opción debes escoger a una de las 7 ciudades disponibles y competir contra las otras 6 ciudades restantes y ganarles; por cada victoria obtienes un password; una vez que hayas derrotado a los otros 6 equipos,deberás luchar por el campeonato contra el equipo de Sir Charles, y creemos que está de sobra decirte que el juego que no será fácil, así que no lo diremos.









LAS CANCHAS

Otra de las características llamativas de este juego, es que cada partido lo juegas en distintas canchas, ya que puedes estar desde la clásica cancha de Basketball afuera del metro o de las clásicas viviendas en la ciudad; también puedes jugar a las orillas de una playa o verte de lujo y jugar en el estadio de tu ciudad.

Barkley Shut Up and Jam,como te dijimos,es un juego muy parecido a NBA Jam y aunque tiene muchas opciones más, también tiene otras cosas que no son muy buenas como que los gráficos, en especial de los jugadores, no son muy buenos y los efectos de las clavadas se ven un tanto forzados.





CLASIFICADOS

CLUB

Nintendo®

¡¡Ellos tienen el secreto!!





Super Nintendo

Super NES Completo $200.-

Cartuchos desde $45.-

Venta compra y canje

Service oficial - Accesorios

San Luis 2948 - Capital

T.E.: 962-7320



MARIO SECRET

Somos unas amigas fanáticas de Mario y queremos saber si hay algún secreto ultra-escondido en el juego Super Mario World.
CECILIA CRUZ, MARCELA CUBILLOS, KARLA MARDONEZ
Varios países

Sinceramente, yo creo que ya hemos dado casi todos los trucos y secretos de este juego. Sin embargo, hay una cosa que nos tuvo intrigados bastante tiempo y aún no hemos podido resolver. Se trata de un rumor sobre la etapa "Vanilla Dome 3". Se dice que si tomas el P-Switch que está al final de la etapa y lo llevas al comienzo de la misma, al activarlo, aparecerá una puerta celeste que lleva a una nueva zona llamada "Moon World". Nosotros hicimos lo imposible por ver si esto era cierto o no, pero no logramos llegar hasta el inicio, así que no pudimos corroborarlo ni desmentirlo. Si les interesa hacer el intento, aquí les doy algunos tips :
Llega a "Vanilla Dome 3" con la capa y con Yoshi Azul. Avanza con éste hasta la mitad de la etapa y abandónalo ahí. Continúa hasta el final, toma el P-Switch y devuélvete volando todo el camino. Aquí está lo difícil : deja el bloque en el borde derecho de la plataforma que está suspendida en el aire. Devuélvete, toma vuelo, elévate hasta lo más alto de la pantalla y lánzate en picada, rozando el P-Switch con el botón "Y" presionado. Si lo hiciste bien, podrás seguir planeando con este objeto en la espalda hasta llegar a Yoshi. De aquí en adelante, les dejo la tarea a uds.

Max

MARIO PRINTER

¿Porqué Nintendo no saca una impresora para el juego Mario Paint?
JUAN VICENTE PELUSO
Argentina

Realmente, tu idea de sacar una impresora para este juego es interesante, pero, en mi opinión, muy difícil de realizar. ¿Porqué?, porque lanzar una impresora para ser utilizada en un sólo juego tendría un costo tan alto, que no valdría la pena adquirirla; es mucho más económico sacarle una fotografía a la pantalla donde está el dibujo y luego hacerle una ampliación (también puedes agrandarlo en una fotocopiadora a color). Así que te aconsejo no hacerte ilusiones, porque lo más probable es que dicho artefacto nunca salga al mercado.

Max

ESPECIALES

Tengo dos preguntas que quiero hacerles: ¿cuándo saldrá la edición especial de Street Fighter II que anunciaron hace tiempo atrás? y ¿porqué no hacen un completo Curso Nintensivo de Mortal Kombat?
MARCELO RIQUELME Y.
Puerto Montt, Chile .

Para responder la primera pregunta, hemos debido retrasar la edición especial debido a que durante estos meses hemos estado preocupados de entregarles información más actualizada y de mejorar la revista que de otras cosas. Esto no significa que no vaya a aparecer, es sólo que por el momento deberás esperar un poco más. Respecto a tu segunda interrogante, no hemos querido hacer un Curso Nintensivo de Mortal Kombat como el que hicimos con Street Fighter II por la razón de que hubo muchos lectores que se quejaron por que le dedicamos demasiadas páginas a juegos de pelea. Queremos llegar a un término medio y publicar solamente trucos de este juego. Pero de M.K. hay mucho que hablar aún, y nosotros seremos los primeros en informarte.

Max

MORTAL BOY

Soy un niño de 12 años fanático del Mortal Kombat de Game Boy. ¿Pueden darme trucos de este juego?
FABIAN MUÑOZ
Santiago, Chile

¡Seguro! Aquí tienes uno de los trucos más espectaculares para esta versión : el de poder jugar con Goro . Primero, tienes que derrotar a Shang Tsung y terminar el juego. Espera a que terminen los créditos y salgan las palabras "The End" . Ahora, pon el Control Pad (las flechas direccionales) en la posición "arriba-izquierda" junto con presionar"Select" y "A". Continúa con todo esto apretado hasta que en la pantalla aparezca "Enter your initials". Ingresa el nombre "MAX" y presiona "A". Cuando veas la pantalla de los puntajes más altos, presiona "Start" y ¡listo!. Ahora Goro vive... ¡en ti!.

Max

MARIO BROS. 3

¿Cuál es el orden que tengo que seguir para pasar la etapa de la fortaleza en el Mundo 7?
RICARDO MORAGA
Santiago, Chile .

Primero que nada, en esta etapa necesitarás el poder de volar. Encuentra el bloque Switch que está al comienzo y actívalo. Salta hacia la izquierda y entra por la puerta que acaba de aparecer. Encontrarás un cuarto secreto con un traje de Tanooki en su interior. Póntelo y avanza hasta la sección que tiene el suelo similar a un tablero de ajedrez. Apenas llegues ahí, comienza a correr y ponte a volar cuando pases por debajo de la segunda franja blanca. Descubrirás que hay un tubo en el techo. Ingresa por él y derrota al Boom-Boom. Para hacerlo, tienes que saltar sobre él, aplastarlo otras dos veces más. Si lo vences, habrás pasado exitosamente esta etapa.

Max

RYU - KEN

En Street Fighter II, ¿porqué el Dragon Punch de Ken tiene más valor que el de Ryu?
JOSE ANTONIO RIOFRIO
Perú

La razón para esto radica en la historia del juego. Ryu y Ken fueron alumnos del mismo maestro, Shen Long, pero, cuando se separaron, cada uno decidió perfeccionar sus fuerzas por su propia cuenta. Ryu prefirió concentrar todas sus energías en su capacidad interior, especializándose así en su movimiento "Ha-Do-Ken" (Bola de energía). En cambio, Ken prefirió enfocar casi toda su atención en los movimientos físicos, como el Dragon Punch. Por esta razón es que esta técnica es más poderosa en Ken que en Ryu. Detalles como éste, tienen una gran importancia en el desarrollo del juego.

Max

FINAL PERFECTO

¿Alguno de uds. ha podido terminar "Street Fighter II : The World Warrior" con todos los rounds en "Perfect"? Si es así, ¿pueden contarme qué ocurrió?
DIEGO G. VELLAFERRE
Argentina

Hace mucho más de un año atrás, en Club Nintendo había una gran expectación cuando Axy estaba a punto de finalizar "Street Fighter II" (en el nivel 7) sin haber sido golpeado ni una sola vez. Pero cuál sería nuestra desilusión después de ver que, una vez que Axy había logrado su objetivo, no ocurría absolutamente nada nuevo. Sólo salía la imágen de los 12 luchadores juntos y, al presionar Start, lo único que pasaba era que se oía el sonido "54" de Chun-Li. Fue penoso ver que todo ese esfuerzo no sirvió de nada, pero algunas veces esas cosas acontecen en el mundo de los video-juegos. De todas maneras, ahora que juguemos "Super Street Fighter II" en Super NES, veremos qué ocurre...

Max

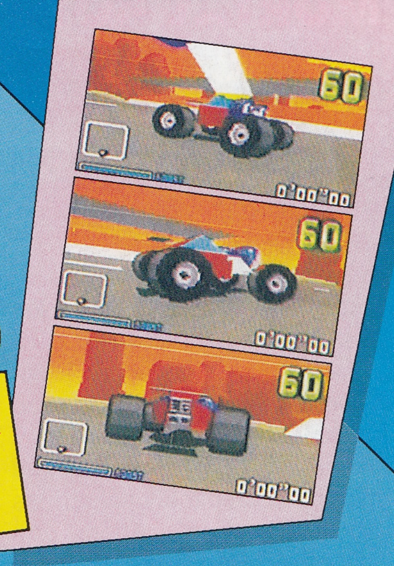
AGRADECEMOS LAS CARTAS DE: DIEGO U. PIANCA - DIEGO JAVIER CAVALLIN - LEONARDO A CELIS - RAMON ANDRES BARRIOS - EMILIO TREBUQ - CARLOS CROVARA - MARCOS AUGUSTO UGARTE - LEONARDO ABEL GANDARINHO - R. LUCIO ZAMPINI - RODOLFO PELLEGRINI - FEDERICO GIL DE MURO - ADRIAN JAVIER GONZALEZ - DIEGO GUSTAVO VELLAFERRE - DAMIAN ALEJANDRO NIETO - JUAN PABLO PEREZ - ROMAN VIGNOLO - LUCIO HERNAN DELGADO - GONZALO S. S. CERBINO - FEDERICO RICARDO ALI - LIZARDO WALDEMAR LIZARDO - MARCO ESTEBAN FLORES - LISANDRO PARDO - MARTIN HUERTAS - PABLO MAXIMILIANO RODRIGUEZ - JERONIMO TAPIA Y HERMANO - ADOLFO ROBLES B.



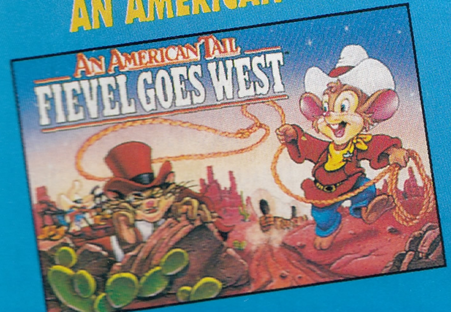
¡...Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO!



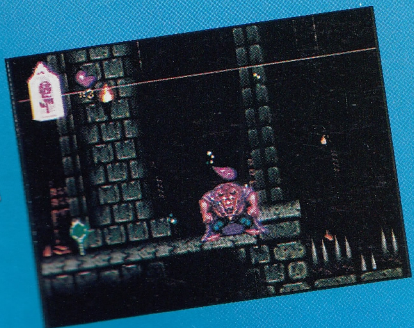








LA BELLA Y LA BESTIA

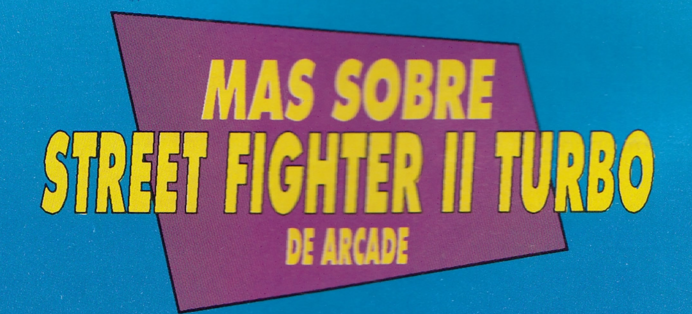


Y JOE& MAC II - TETRIS 2 - KING OF MONSTERS 2 - FUN'N GAMES - TWISTED TALES OF SPIKE Mc FANG



MEGA MAN VI

CON ESTE COMPLETO CURSO SERAS EL HEROE DEL FUTURO





¡El Secreto del Poder!

Y NUESTRAS SECCIONES DE SIEMPRE: DR. MARIO, S.O.S., LA BOLA DE CRISTAL, CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS! APARECE TODOS LOS MESES